



АНКЛАВ ДЕМОНИЧЕСКОЙ КОРОЛЕВЫ

СЦЕНА ПІ: МЕЖ ДВУХ ОГНЕЙ

Уровень сцены 17 (8 000 опыта)

ОБСТАНОВКА

Бальтрад (В)

3 боевых умертвия дроу (W)

1 драйдер клыколорд (F)

3 дроу снайпера (D)

Небольшой отряд из нескольких выживших дроу и драйдера клыколорда избежал смерти в поселении, но в этой пещере столкнулся с демоном и нежитью. Ни одна из сторон не ожидает появления искателей приключений, так что ИП автоматически получают раунд неожиданности.

То, что чудовища враждуют между собой, облегчает искателям приключений прохождение этой высокоуровневой сцены.

Искатели приключений появляются на карте из юго-западного прохода.

Варианты дипломатического прохождения этой сцены смотрите на 10 странице *Первой книги приключения*.

Когда искатели приключений приблизятся к пещере, прочтите:

Проход выводит в широкую пещеру. С потолка свисают сталактиты, а на полу есть несколько толстых сталагмитов. Проход в противоположной стене ведёт дальше в темноту.

Проверка Внимательности

Сл 20: Ты слышишь звук тяжёлых доспехов, бряцающих на движущемся теле.

Когда искатели приключений входят в пещеру, прочтите:

По пещере медленно бредут три дроу в латных доспехах. Их мрачные лица искорежены посмертной гримасой. За ними скользит гуманоидная фигура в гнилой мантии.

На противоположной стороне комнаты скрывается ужасное существо — частично дроу, частично чёрный паук. Оно шипит и резко бросается к вам.

ТАКТИКА

Бальтрад и его свита рыщут по туннелям, окружающим Ферворул, в поисках тех, кто выжил после первого вторжения. Нежить полагает, что искатели приключений и дроу действуют сообща, и сражается наравне с обеими группами. Драйдер и снайперы дроу находятся в отчаянном положении. Зная, что на нежить яд не действует, они втягивают в сражение искателей приключений, надеясь, что умертвия переключатся на них.

Вначале Бальтрад считает отряд дроу большей угрозой, чем искатели приключений, и он игнорирует ИП, атакуя драйдера. Однако если ИП нападут на него, он ответит и переключится на них, сражаясь клыками и когтями.

3 боевых умертвия дроу (W)

Солдат 12 уровня

Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 700 за каждого

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +5; тёмное зрение
Хиты 122; **Ранен** 61

КД 28; **Стойкость** 24, **Реакция** 21, **Воля** 24

Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение

Скорость 5

⬆ **Вытягивающий душу длинный меч** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Некротическая энергия, Оружие**

+19 против КД; урон 1к8 + 6, цель теряет исцеление и становится обездвиженной (спасение оканчивает).

➤ **Жатва душ** (стандартное; перезарядка ⚡ ⚡) ⬆ **Исцеление, Некротическая энергия**

Дальнобойный 5; действует только на обездвиженные цели; +17 против Стойкости; урон некротической энергией 3к6 + 5, и боевое умертвие восстанавливает 10 хитов.

Мировоззрение Злое

Языки Общий, Эльфийский

Навыки Запугивание +16

Сил 21 (+11)

Лов 14 (+8)

Мдр 9 (+5)

Тел 18 (+10)

Инт 12 (+7)

Хар 21 (+11)

Снаряжение латный доспех, длинный меч, тяжёлый щит

Бальтрад, упырь из Бездны (В) Элитный налётчик 16 уровня
Средний стихийный гуманоид (демон, нежить) Опыт 2 800

Инициатива +16 **Чувства** Внимательность +10; тёмное зрение
Могильная вонь аура 3; Враги в ауре получают штраф –2 ко всем защита.

Щит величия Бездны аура 5; Союзники в ауре получают сопротивляемость некротической энергии 10, огню 10, кислоте 10.

Хиты 304; **Ранен** 152; смотрите также *кровь мертвеца*

КД 31; **Стойкость** 31, **Реакция** 30, **Воля** 26

Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия, 10 огонь, 10 кислота; **Уязвимость** 5 излучение

Спасброски +2

Скорость 8, лазая 4

Единицы действия 1

⬆ **Укус** (стандартное; неограниченный)

+21 против КД; урон 2к8 + 11, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает). Если цель — живое существо, уже обездвиженное, ошеломлённое или находящееся без сознания, укус причиняет дополнительный урон 2к6

⬆ **Коготь** (стандартное; неограниченный)

+21 против КД; урон 1к10 + 7 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

⬆ **Двойная атака** (стандартное; неограниченный)

Бальтрад совершает две атаки когтями.

⬅ **Кровь мертвеца** (когда хиты опускаются до 0) ⬆ **Некротическая энергия**

Ближняя вспышка 1; Все враги во вспышке получают урон некротической энергией 15.

Поглощение души (немедленный ответ; когда хиты союзника, находящегося в пределах 5 клеток от Бальтрада, опускаются до 0)

Бальтрад восстанавливает 15 хитов.

Мировоззрение Хаотично-злое

Языки Бездны, Общий

Навыки Скрытность +19

Сил 24 (+15)

Лов 22 (+14)

Мдр 15 (+10)

Тел 20 (+13)

Инт 16 (+11)

Хар 10 (+8)

Снаряжение латный доспех, длинный меч, тяжёлый щит

Одно боевое умертвие нападает на искателей приключений, а два других атакуют в броске драйдера. После того как атакуют снайперы, боевые умертвия переключаются на них.

Драйдер использует *паутину* против Бальтрада до того как нападёт на искателей приключений *тёмным пламенем* и *быстрым укусом*.

Драйдер клыколорд (W)		Громила 14 уровня
Большой фейский гуманоид (паук)		Опыт 1 000
Инициатива +12 Чувства Внимательность +15; тёмное зрение		
Хиты 172; Ранен 86		
КД 26; Стойкость 27, Реакция 25, Воля 23		
Скорость 8, лазая 8 (паучье лазание)		
⬇️ Двуручный меч (стандартное; неограниченный) ⬆️ Оружие		
+19 против КД; урон 1к12 + 7.		
⬇️ Быстрый укус (малое; неограниченный) ⬆️ Яд		
Требуется боевое превосходство; +16 против Стойкости; урон 1к4 и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивается).		
⬇️ Тёмное пламя (малое; на сцену)		
Дальнобойный 10; +16 против Реакции; до конца следующего хода драйдера цель предоставляет боевое превосходство всем атакующим, и не получает преимуществ от невидимости и покрова.		
⬇️ Паутина (стандартное; перезарядка ⚡ ⚡ ⚡)		
Дальнобойный 5; +15 против Реакции; цель становится удерживаемой (пока не высвободится). Высвобождение из паутины требует успешной проверки Акробатики со Сл 25 или Атлетики со Сл 27.		
Мировоззрение Злое		Языки Эльфийский
Навыки Подземелья +15, Скрытность +17		
Сил 24 (+14)	Лов 21 (+12)	Мдр 16 (+10)
Тел 22 (+13)	Инт 13 (+8)	Хар 9 (+6)
Снаряжение кожаный доспех, двуручный меч		

3 дроу снайпера (D)		Артиллерия 12 уровня
Средний фейский гуманоид		Опыт 700 за каждого
Инициатива +11 Чувства Внимательность +12; тёмное зрение		
Хиты 89; Ранен 44		
КД 24; Стойкость 22, Реакция 25, Воля 21		
Скорость 7		
⬇️ Рапира (стандартное; неограниченный) ⬆️ Оружие, Яд		
+17 против КД; урон 1к8 + 5 и дроу снайпер совершает вторичную атаку по той же самой цели. <i>Вторичная атака</i> : +17 против Стойкости; эффект смотрите в описании <i>яда дроу</i> .		
⬇️ Ручной арбалет (стандартное; неограниченный) ⬆️ Оружие, Яд		
Дальнобойный 10/20; +19 против КД; урон 1к6 + 5, и дроу снайпер совершает вторичную атаку по той же самой цели. <i>Вторичная атака</i> : +17 против Стойкости; эффект смотрите в описании <i>яда дроу</i> .		

Взрывчатые снаряды

Дроу снайпер может выстрелить из арбалета особыми взрывчатыми снарядами. Обычно у него есть при себе 3 таких снаряда. Взрывчатый снаряд причиняет описанный выше урон, но обладает дополнительным эффектом. Он причиняет дополнительный урон огнём 1к6 + 1 цели и всем смежным с ней существам.

⬇️ **Тёмное пламя** (малое; на сцену)

Дальнобойный 10; +17 против Реакции; до конца следующего хода дроу цель предоставляет боевое превосходство всем атакующим, и не получает преимуществ от невидимости и покрова.

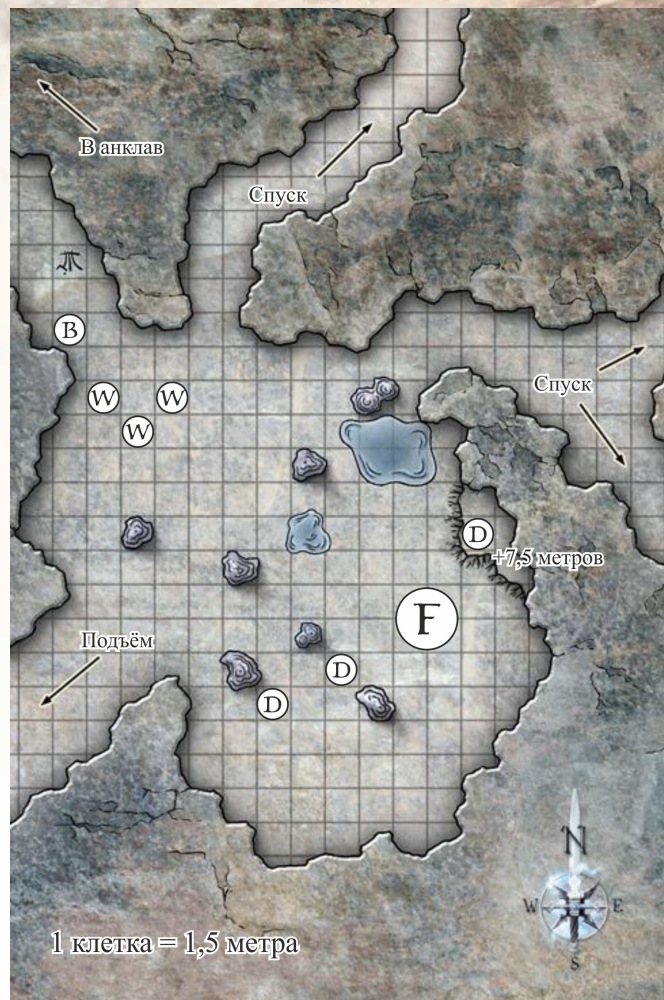
Снайпер

Когда дроу снайпер совершает дальнобойную атаку из укрытия и при этом промахивается, он остаётся скрытым.

Яд дроу ⬆️ Яд

Существо, по которому попали оружием, покрытым ядом дроу, получает штраф –2 к броскам атаки (спасение оканчивается). *Первый проваленный спасбросок*: Цель становится ещё и ослабленной (спасение оканчивается). *Второй проваленный спасбросок*: Цель теряет сознание до конца сцены.

Мировоззрение Злое		Языки Общия, Эльфийский
Навыки Запугивание +12, Подземелья +12, Скрытность +16		
Сил 14 (+8)	Лов 20 (+11)	Мдр 13 (+7)
Тел 11 (+6)	Инт 13 (+7)	Хар 12 (+7)
Снаряжение кожаный доспех, рапира*, ручной арбалет, 20 болтов*, 3 взрывчатых снаряда*		
*Это оружие покрыто ядом дроу		



Снайперы дроу делят свои атаки между нежитью и ИП. Пока драйдер сражается с ИП, один из снайперов каждый раунд использует *тёмное пламя*, чтобы драйдер мог совершать *быстрый укус*.

Если из команды драйдера и дроу будут убиты два существа, оставшиеся сбегут в один из туннелей. Нежить сражается до полного уничтожения.

Особенности местности

Освещение: Нет.

Потолок: Потолок находится в 15 метрах над полом, и покрыт 1,5-метровыми сталактитами.

Выступ: Часть стены выпирает, образуя площадку на высоте 7,5 метров над полом. Для того чтобы туда залезть, требуется проверка Атлетики со Сл 18.

Туннели: От этой пещеры отходят три туннеля, а также ещё один проход, по которому приходят ИП. Северо-западный туннель ведёт в анклаве демонической королевы. Восточный туннель разветвляется на два прохода, каждый из которых уводит вглубь Подземья. Северный туннель тоже ведёт в Подземье.

Знак: На полу северо-западного прохода начертана эльфийская руна, обозначающая «дом».

Лужа: Лужа является труднопроходимой местностью.

Сталагмиты: 3-метровые сталагмиты, растущие из пола, предоставляют отличное укрытие.

Сокровище: У каждого дроу снайпера есть *зелье живучести* и изумруд, стоимостью 1 000 зм.

СЦЕНА 11: ОПАСНЫЙ МОСТ

Уровень сцены 13 (4 400 опыта)

ОБСТАНОВКА

1 демонический паутинник (D)

3 чвиденчи (C)

Пройдя по туннелю, искатели приключений приходят к основному входу в поселение дроу — это опасный мост, прокинутый над широким разломом. Демонический паутинник и три чвиденчи скрываются от чужих глаз. Чудовища захватывают искателей приключений врасплох, если только те не преуспеют в проверке Внимательности (смотрите ниже). Не помещайте чудовищ на карту, пока их не заметят или они не нападут.

Когда искатели приключений подойдут к мосту, покажите им «анклав демонической королевы» с 26 страницы Первой книги приключения и прочтите:

Проход выводит к зияющему разлому, где-то 30 метров в ширину, на дне которого одна лишь тьма. Широкий каменный мост дугой уходит к пещере на другой его стороне. Там кружащийся в воздухе красный свет открывает жуткую сцену.

То, что когда-то было поселением Подземья, стало полем боя, окутанным дымом и злоеющим сиянием. Здания, построенные на многочисленных обрывах, тлеют и горят, и повсюду видны разрушения. На центральном возвышении находится храм из чёрного камня, построенный в форме паука.

Позвольте искателям приключений совершать описанные ниже проверки только после того, как они начнут идти по мосту.

Проверка Внимательности

Сл 11: Блоки каменного моста сложены так, чтобы он висел над пропастью без строительного раствора и без опор.

Сл 18: Ты слышишь на мосту тихий шорох, как впереди, так и сзади.

Сл 23: Среди руин идут сражения, это понятно по редким крикам и вспышкам света.

Сл 25: Центральный храм не пострадал, на нём не видно повреждений.

Если у искателей приключений нет другого способа пройти над пропастью, мост является единственным средством переправы на другую сторону.

Когда искатели приключений дойдут до середины моста, прочтите:

Внезапно из-под моста выскакивает огромный паук, чьё жирное тело заслоняет весь проход. В то же время за спиной раздаётся звук, предвещающий появление трёх существ, блокирующих пути к отступлению — это жуткие пауки, состоящие из одних сплошных ног.

ТАКТИКА

Демонический паутинник помещён здесь для защиты поселения от атак. Хоть его хозяева мертвы, напуганы или захвачены в анклав, он продолжает выполнять свои обязанности. Чвиденчи ведомы одним лишь голодом, и они надеются полакомиться тем, что останется от искателей приключений после того как с ними разберётся паутинник.

Демонический паутинник кидает *паутину* в ближайшего ИП, а потом атакует в броске второго ближайшего персонажа, до которого сможет добежать. В каждом последующем раунде он опутывает другого ИП, фокусируясь на тех, кто атакует на расстоянии, и кусает врагов, бьющихся врукопашную. Если кто-нибудь из ИП попытается обойти паутинника, он совершает натиск, чтобы сбить персонажа с моста.

Паутинник сражается до тех пор, пока его хиты не опустятся до 20 или ниже. В свой следующий ход он двойным перемещением прячется под мост. Там он даст последний бой, если за ним последуют (смотрите «под мостом»).

Чвиденчи совершают *торопливый бросок* против ближайших ИП. После этого они атакуют *прозрающими когтями* слабо защищённых персонажей. Чвиденчи, схватившие ИП, пытаются отступить вместе с ними (атака Силы против Стойкости для перемещения с уменьшенной вдвое скоростью). Дойдя до низа моста, они продолжают атаковать *прозрающими когтями*, пока цель не высвободится (после чего она, скорее всего, разобьётся насмерть) или не умрёт. Чвиденчи сражаются на мосту, пока их хиты не опустятся до 20, после чего они спускаются под мост и сражаются уже до смерти.

ПОД МОСТОМ

Демонический паутинник и чвиденчи могут с лёгкостью маневрировать под мостом. Там всё покрыто паутиной с мумифицированными трупами предыдущих жертв. Искатели приключений могут цепляться за паутину, но для перемещений требуется проверка Атлетики со Сл 18. Успех означает, что персонаж может этим действием перемещаться с уменьшенной вдвое скоростью.

Сражаясь под мостом демонический паутинник использует *паутину* и *укус* согласно обстоятельствам.

Демонический паутинник (D) Элитный контроллер 14 уровня Огромный стихийный зверь (паук) Опыт 2 000		
Инициатива +12 Чувства Внимательность +13; чувство Хиты 296; Ранен 148; смотрите также <i>ядовитые брызги</i> вибрации 10 КД 30; Стойкость 30, Реакция 26, Воля 24 Спасброски +2 Скорость 6, лазая 6 (паучье лазание) Единицы действия 1		
⬇ Укус (стандартное; неограниченный) ⬆ Яд Достигаемость 2; +17 против КД; урон 1к10 + 7, цель получает продолжительный урон ядом 10 и становится замедленной (спасение оканчивает и то, и другое).		
➤ Паутина (малое 1/раунд; неограниченный) Дальнобойный 10; +16 против Реакции; цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).		
⬅ Ядовитые брызги (когда впервые станет раненым; на сцену) ⬆ Яд Ближняя волна 5; +16 против Стойкости; цель получает продолжительный урон ядом 10 и становится замедленной (спасение оканчивает и то, и другое).		
Мировоззрение Хаотично-злое Языки Бездны Навыки Скрытность +17 Сил 24 (+14) Лов 20 (+12) Мдр 12 (+8) Тел 28 (+16) Инт 8 (+6) Хар 16 (+10)		

Персонажи, затянутые под мост чвиденчами, оказываются в невыгодной ситуации. Пока чвиденчи их держат, риска упасть нет. Но как только персонаж высвободится из захвата, он упадёт.

Персонаж, падающий под мостом, может совершить спасбросок, чтобы зацепиться за паутину. Чтобы оттуда выбраться на мост, требуется проверка Атлетики со Сл 18. Проваленный спасбросок означает, что персонаж падает (смотрите ниже).

Особенности местности

Освещение: Демоническая энергия, крутящаяся над поселением, отбрасывает на мост тусклый свет. Под мостом стоит непроглядная тьма.

Мост: Изогнутый дугой каменный мост с обеих сторон защищён невысокими бортиками (они не мешают попыткам столкнуть или сдвинуть существ за край). Обе стороны покрыты барельефами пауков и демонов, резвящихся на полях с паутиной. Мост усилен магией и очень прочен.

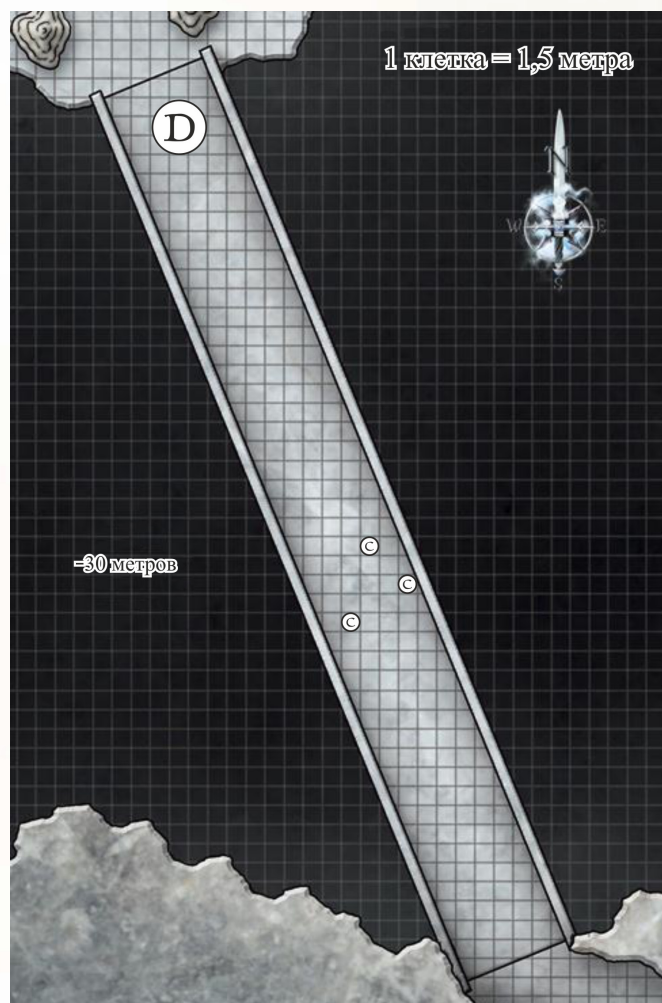
Снизу под мостом находится огромный моток паутины диаметром 6 метров. Персонажи могут держаться за эту паутину, но требуется проверка Атлетики со Сл 18 для перемещения с уменьшенной вдвое скоростью.

Пропасть: Изломанное дно пропасти находится в 30 метрах под мостом. Падение с моста причиняет урон 10к10. Персонажи, сбитые с моста натиском или толчком, могут совершить спасбросок, чтобы ухватиться за край.

Сокровище: На висящем под мостом теле знатного дуэргара есть несколько предметов, которые могут пригодиться искателям приключений. Кроме поясной сумки, в которой лежат четыре драгоценных камня по 500 зм каждый, у тёмного дварфа есть магический предмет 15 уровня. Используйте описанный ниже предмет или выберите подходящий предмет из *Книги игрока* или *Сокровищницы искателей приключений*.

3 чвиденчи (С) Громила 13 уровня Средний фейский магический зверь (изгнанник, паук) Опыт 800 за каждого		
Инициатива +9 Чувства Внимательность +9; тёмное зрение, чувство вибрации 10 Хиты 160; Ранен 80 КД 25; Стойкость 25, Реакция 22, Воля 22 Скорость 6, лазая 6 (паучье лазание)		
⬇ Когти (стандартное; неограниченный) +16 против КД; урон 3к6 + 6 и цель сдвигается на 2 клетки.		
⬇ Пронзающие когти (стандартное; неограниченный) +16 против КД; урон 2к6 + 6 и цель становится захваченной (высвобождение оканчивает).		
⬇ Торопливый бросок (стандартное; на сцену) Чвиденча совершает атаку в броске. Он может перемещаться по труднопроходимой местности без штрафа к скорости. +14 против Стойкости; урон 4к10 + 6.		
Мировоззрение Хаотично-злое Языки Общий, Эльфийский Навыки Скрытность +14 Сил 22 (+12) Лов 17 (+9) Мдр 16 (+9) Тел 20 (+11) Инт 3 (+2) Хар 6 (+4)		

Кольцо свободы передвижения: Вы получаете бонус предмета +2 к проверкам Акробатики. **Талант (На день):** Малое действие. Получите до конца сцены бонус таланта +5 к проверкам, сделанным для высвобождения из захвата и бонус таланта +5 к спасброскам, сделанным для окончания состояний обездвиживания, удержания и замедления. Если вы достигли сегодня как минимум одной вехи, то можете до конца сцены перемещаться по труднопроходимой местности как по обычной.



СЦЕНА Л2: ЖИЛИЩЕ РАБОВ

Уровень сцены 16 (7 200 опыта)

ОБСТАНОВКА

Горт, боевой тролль чемпион (G)

1 живодёр разума лазутчик (I)

2 диких минотавра (M)

8 гоблинов рабов Лолт (S)

Когда из ниоткуда возникли легионы демонов и нежити, Горт, боевой чемпион и прославившийся боец арены, воспользовался возможностью и возглавил восстание рабов. Убив и съев стражников, боевой тролль и его союзники ищут свежее мясо.

Когда искатели приключений окажутся в пределах 10 клеток от этой области, прочтите:

На небольшом возвышении стоит окружённое стеной строение со сторожевой башней в юго-западном углу. Факел у входа позволяет увидеть, что внутри движется несколько больших фигур.

Проверка Внимательности

Сл 13: *Даже с такого расстояния из-за стен слышны крики и чувствуется дурной запах.*

Сл 20: *На стену с бойницами выходят невысокие фигуры с арбалетами.*

8 гоблинов рабов Лолт (S)

Миньон 12 уровня

Маленький природный гуманоид (гоблин) Опыт 175 за каждого

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +12; тёмное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не причиняет миньону урон.
КД 28; **Стойкость** 23, **Реакция** 27, **Воля** 19

Скорость 6

⬇ **Боевая кирка** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**
+19 против КД; урон 6. Если цель получает продолжительный урон ядом, увеличьте этот урон на 5. Продолжительный урон может увеличиваться несколько раз, если попадут несколько таких атак.

⌚ **Ручной арбалет** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**
Дальнобойный 10/20; +19 против КД; урон 3 (урон 4, если гоблин раб Лолт переместился в свой ход как минимум на 3 клетки).

Тактика гоблинов (немедленный ответ, когда по гоблину рабу Лолт промахивается рукопашная атака; неограниченный)

Гоблин раб Лолт совершает шаг на 1 клетку.

Союзник дроу

Находясь в пределах 5 клеток от союзника-дроу, гоблин раб Лолт получает бонус +2 к броскам атаки и защите.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий, Эльфийский

Сил 15 (+8) **Лов** 19 (+10) **Мдр** 12 (+7)

Тел 14 (+8) **Инт** 8 (+5) **Хар** 9 (+5)

Снаряжение доспех из шкуры, боевая кирка, ручной арбалет и колчан с 10 болтами

Горт, боевой тролль чемпион (G) Элитный солдат 14 уровня
Большой природный гуманоид Опыт 2 000

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +15

Хиты 242; **Ранен** 121; смотрите также *лечение тролля*

Регенерация 10 (если боевой тролль получает урон кислотой или огнём, регенерация не действует до конца его следующего хода)

КД 32; **Стойкость** 31, **Реакция** 25, **Воля** 25

Спасброски +2

Скорость 7

Единицы действия 1

⬇ **Двуручный меч** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**
Досыгаемость 2; +20 против КД; урон 1к12 + 7, и цель становится отмеченной до конца следующего хода боевого тролля.

⬇ **Коготь** (стандартное; неограниченный)

Досыгаемость 2; +20 против КД; урон 2к6 + 7.

⌚ **Длинный лук** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**

Дальнобойный 20/40; +20 против КД; урон 1к12 + 3.

⬅ **Размашистый удар** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**

Требуется двуручный меч; ближняя волна 2; +20 против КД; урон 1к12 + 7, и цель сбивается с ног.

Боевое дарование

Горт может совершить критическое попадание, когда при броске атаки выпадает «19» или «20».

Погоня за кровью (немедленный ответ, когда раненый враг, находящийся в пределах 2 клеток от боевого тролля, перемещается или совершает шаг; неограниченный)

Боевой тролль совершает шаг на 1 клетку ближе к врагу.

Угрожающая досыгаемость

Боевой тролль может совершать провоцированные атаки по всем врагам, находящимся в его досыгаемости (2 клетки).

Воодушевляющее нападение

Каждый раз, когда Горт совершает критическое попадание, он и союзники, находящиеся в пределах 5 клеток, восстанавливают по 7 хитов.

Тактика героя сражений

Горт и его союзники причиняют дополнительный урон 2к6 всем врагам, которых он окружает.

Лечение тролля ♦ Исцеление

Если хиты боевого тролля опустились ниже 1 от атаки, причиняющей урон не кислотой и не огнём, то тролль в следующем ходу встаёт на ноги (действием движения) с 15 хитами.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Великаний, Общий

Навыки Атлетика +19, Выносливость +17

Сил 24 (+14) **Лов** 16 (+10) **Мдр** 16 (+10)

Тел 20 (+12) **Инт** 10 (+7) **Хар** 12 (+8)

Снаряжение латный доспех, двуручный меч, длинный лук, колчан и 30 стрел

ТАКТИКА

Рабы постоянно настороже, и при любых признаках приближающихся существ они поднимают тревогу.

Горт не ждёт, пока искатели приключений прорвутся за стены. Увидев отряд, он выходит ему навстречу, взяв с собой минотавров. Если Горта окружают сразу несколько ИП, он тратит единицу действия на то, чтобы совершить второй *размашистый удар*.

Минотавры — телохранители и верные спутники Горты. В первом раунде они атакуют персонажей в броске, а потом окружают их вместе с Гортом, получая преимущество от *тактики героя сражений*.

Живодёр разума не заинтересован в прислуживании Горту, но он голоден, и потому присоединяется к сражению, но убегает, если дела пойдут плохо. Живодёр разума

2 диких минотавра (М) Громила 16 уровня
Большой природный гуманоид Опыт 1 400 за каждого

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +19
Хиты 109; **Ранен** 95; смотрите также *свирепость*
КД 28; **Стойкость** 32, **Реакция** 26, **Воля** 29
Скорость 8

⚔ **Секира** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**

Досыгаемость 2; +19 против КД; урон 2к8 + 7 (критический 4к8 + 23), и цель толкается на 1 клетку.

⚔ **Бодающий бросок** (стандартное; неограниченный)

Дикий минотавр совершает атаку в броске. +20 против КД; урон 2к6 + 7, и цель сбивается с ног.

⚔ **Поддеть на рога** (стандартное, используется только при атаке в броске; неограниченный)

+19 против КД; урон 2к6 + 7, и цель сдвигается на 2 клетки.

Свирепость (когда хиты опускаются до 0)

Дикий минотавр совершает стандартную рукопашную атаку.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Общий
Навыки Запугивание +14, Подземелья +14, Природа +14
Сил 24 (+15) **Лов** 12 (+9) **Мдр** 19 (+12)
Тел 20 (+13) **Инт** 5 (+5) **Хар** 12 (+9)

Снаряжение секира

Живодёр разума лазутчик (I) Соглядатай 14 уровня
Средний искажённый гуманоид Опыт 1 000

Инициатива +16 **Чувства** Внимательность +14; тёмное зрение
Хиты 107; **Ранен** 53
КД 27; **Стойкость** 25, **Реакция** 27, **Воля** 28
Скорость 7

⚔ **Щупальца** (стандартное; неограниченный)

+19 против КД; урон 2к6 + 5 и цель становится захваченной (до высвобождения).

⚔ **Проникновение в мозг** (стандартное; неограниченный)

Только по захваченным или ошеломлённым целям; +17 против Стойкости; урон 3к6 + 5 и цель становится изумлённой (спасение оканчивается). Если этот талант опускает хиты до 0 или ниже, то живодёр разума пожирает мозг цели, мгновенно убивая её.

⚔ **Взорвать сознание** (стандартное, перезарядка ⚡ ⚡) ♦ **Психическая энергия**

Ближняя волна 5; живодёры разума и их рабы получают иммунитет; +18 против Воли; урон психической энергией 2к8 + 6 и цель становится изумлённой (спасение оканчивается). *Промех:* Половина урона и цель не становится изумлённой.

Преследование бесчувственных

Живодёр разума лазутчик невидим для изумлённых или ошеломлённых существ.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь, телепатия 10
Навыки Обман +18, Переговоры +18, Подземелья +14,
Скрытность +17

Сил 13 (+8) **Лов** 20 (+12) **Мдр** 14 (+9)
Тел 17 (+10) **Инт** 17 (+10) **Хар** 23 (+13)

появляется из дозорной башни и пытается захватить как можно больше ИП своим *взрывом сознания*. Ближайшего изумлённого ИП он атакует *щупальцами*, после чего *проникает в мозг*. Он сбегает, если убьёт ИП, или если станет раненым. Если он не сможет поесть, но останется в живых, то он будет преследовать ИП, выжидая шанс устроить засаду позже.

Порабощённые гоблины поддерживают Горта и его минотавров, обстреливая искателей приключений из арбалетов. Если ИП войдут в жилище, половина рабов спустится по лестнице, чтобы схватиться в рукопашном бою, а вторая половина продолжает стрелять.

Местные бойцы смирились с рабством. Все кроме живодёра разума сражаются до смерти.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Яркий свет; по краям ворот висят два факела, третий горит в здании.

Входы: Двустворчатая каменная дверь открыта нараспашку. Дверь сторожевой башни заложена изнутри на засов (проверка Силы со Сл 20, чтобы выломать).

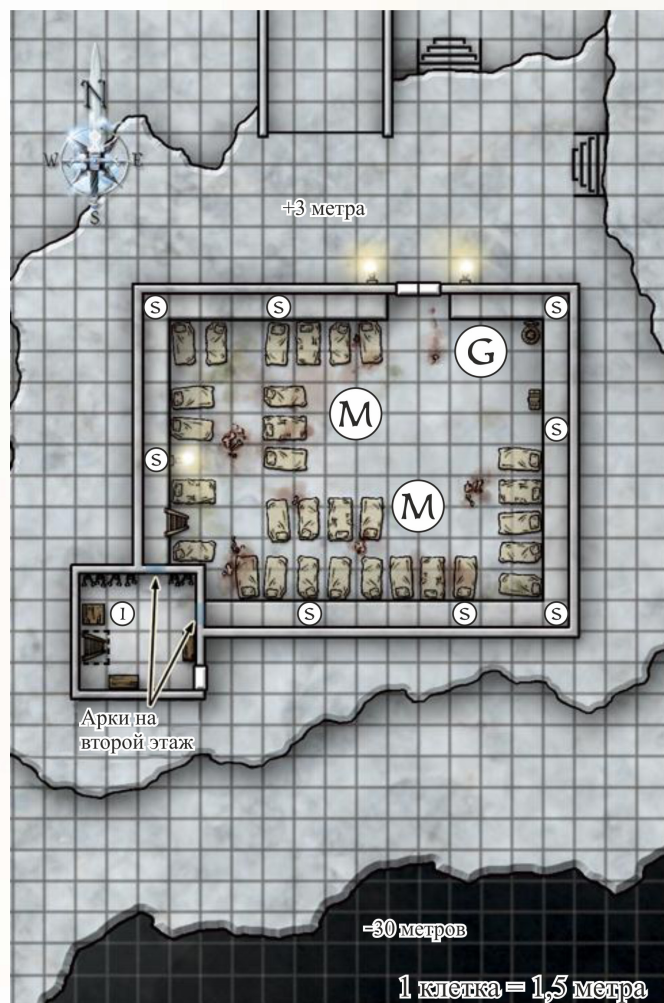
Каменные ступени: Каменные ступени на востоке от моста ведут в сцену ЛЗ.

Сторожевая башня: В сторожевой башне два этажа. К люку, ведущему на второй этаж, подведена лестница. Арки на севере и востоке ведут к бойницам.

Стены: Высота стен — 12 метров. Для того чтобы влезть на стену, требуется проверка Атлетики со Сл 20.

Внутренний двор: На грязной земле валяются спальные одеяла и частично съеденные стражи дрею. Кроме сундука с сокровищами здесь стоит бочка со смолой, из которой торчит десять факелов.

Сокровище: Горт и его последователи вытащили из сторожевой башни сундук после того как убили надзирателей. В сундуке находится 2 000 зм и десять драгоценных камней (красная шпатель, 100 зм за каждый). В кабинете сторожевой башни спрятано (проверка Внимательности со Сл 25 для обнаружения) *зелье живучести*.



СЦЕНА 13: ЛАБОРАТОРИЯ ВОЛШЕБНИКА

Уровень сцены 14 (5 400 опыта)

ОБСТАНОВКА

Джаэлант, дроу некромант (J)
1 паутинный голем молотильщик (W)
1 чернородный темнопут (B)

Джаэлант забаррикадировался в доме, когда на Ферворул напала армия нежити. Передние двери закрыты *магическим замком*, и для их открытия требуется проверка Воровства или Силы со Сл 32.

Джаэлант жаден и порочен. Он не ответит, если в дверь постучат, и гневно реагирует, если кто-нибудь проникнет в его дом. Информацию по дипломатическому прохождению этой сцены смотрите на 10 и 12 страницах *Первой книги приключения*.

Когда искатели приключений войдут в вестибюль, покажите им «вестибюль» с 26 страницы *Первой книги приключения* и прочтите:

В этой комнате выделяется каменная статуя царственного эльфа, сидящего на троне из книг. Вдоль стены стоят три стеклянных резервуара, в каждом из них в прозрачной синей жидкости плавают существа.

С запада на восток в резервуарах находятся дестрачан, грелл и живодёр разума, все они мертвы.

Когда искатели приключений войдут в библиотеку, прочтите:

Вдоль стен стоят полки. Один из углов комнаты занимает большой деревянный стол с кожаным креслом. Бумаги на столе придавлены серебряной статуэткой танцующего демона.

Когда искатели приключений поднимутся по ступеням в спальню, прочтите:

Здесь стоят ещё три резервуара, подобные тем, что стоят внизу, но с ещё более чудовищными телами. Поперёк комнаты стоит кровать, а из стены выступает небольшой шкафчик, заполненный разными мелочами.

С севера на юг в резервуарах находятся гримлок, женщина дроу и тёмный подлец, все они мертвы.

ТАКТИКА

Джаэлант начинает эту сцену, скрываясь за статуей в вестибюле (проверка Внимательности со Сл 18 для обнаружения). Когда ИП вторгаются в его дом, Джаэлант использует *зеркальный образ*. После этого он использует *тёмное пламя* против одного ИП, а затем старается поймать разноцветной вспышкой как можно больше врагов. Попав под дальнобойные атаки, он использует единицу действия и запускает в тех, кто целился в него, *электрический снаряд*. Он до конца сцены докучает врагам *облаком кинжалов* и *могильной волной* (особенно когда ему нужны хиты).

Джаэлант, некромант (J) Элитный контроллер 14 уровня
Средний фейский гуманоид, дроу Опыт 2 000

Инициатива +10 Чувства Внимательность +11; тёмное зрение
Хиты 266; Ранен 133

КД 28; Стойкость 22, Реакция 26, Воля 25

Спасброски +2

Скорость 7

Единицы действия 1

⬇ Кинжал (стандартное; неограниченный) ⬆ Оружие
+19 против КД; Урон 1к4 + 5.

❖ Облако кинжалов (стандартное; неограниченный) ⬆
Инструмент, Магический, Силовое поле

Зональная вспышка 1 клетка, находящаяся в пределах 10 клеток; +19 против Реакции; урон силовым полем 1к6 + 12. Область таланта заполняется острыми кинжалами из силового поля. Все существа, входящие в область или начинающие в ней ход, получают урон силовым полем 4. Облако существует до конца следующего хода Джаэланта. Он может развеять его малым действием.

⬅ Могильная волна (стандартное; неограниченный) ⬆
Инструмент, Магический, Некротическая энергия

Ближняя волна 3; +19 против Стойкости; урон некротической энергией 2к8 + 6, цель становится замедленной (спасение оканчивает) и Джаэлант исцеляет по 5 хитов за каждую цель, получившую урон от этой атаки.

❖ Разноцветная вспышка (стандартное; перезарядка ⬇ ⬆) ⬆
Излучение, Инструмент, Магический

Зональная вспышка 2 в пределах 20 клеток; +19 против Воли; урон излучением 3к6 + 12, и цель становится ослеплённой до конца следующего хода Джаэланта.

⚡ Электрический снаряд (стандартное; на сцену) ⬆ Инструмент, Магический, Электричество

Дальнобойный 10; +19 против Реакции; урон электричеством 2к6 + 12, и по двум существам, находящимся в пределах 10 клеток от первичной цели, совершается вторичная атака. *Вторичная атака*: +17 против Реакции; урон электричеством 1к6 + 5.

⚡ Тёмное пламя (малое; на сцену)

Дальнобойный 10; +14 против Реакции; до конца следующего хода Джаэланта цель предоставляет боевое превосходство всем атакующим, и не получает преимуществ от невидимости и покрова.

Зеркальный образ (малое; на сцену) ⬆ Иллюзия, Магический

В пространстве Джаэланта появляются три его двойника, и он получает бонус таланта +6 к КД. Каждый раз, когда по нему промахиваются атаки, один из его двойников исчезает, а бонус, дарованный этим талантом, уменьшается на 2. Когда бонус уменьшится до 0, все двойники исчезают, а талант оканчивает своё действие. В противном случае эффект длится 1 час.

Сфера кровавых последствий

Все раненые существа в пределах 5 клеток от Джаэланта получают дополнительный урон 2к6 + 5. Кроме того, когда Джаэлант совершает критическое попадание одним из своих талантов с ключевым словом «инструмент», он причиняет дополнительный урон 3к6, а раненым существам 3к10.

Мировоззрение Злое Языки Общия, Эльфийский, Подземный общий
Навыки Запугивание +11, Магия +17, Скрытность +12

Сил 11 (+7)

Лов 16 (+10)

Мдр 18 (+11)

Тел 13 (+8)

Инт 20 (+12)

Хар 14 (+9)

Снаряжение сфера кровавых последствий +3, книга ритуалов с Магическим Замком, кошелёк с 10 пм и 100 зм

Паутинный голем приходит сразу, где бы ни началось сражение.

Чернородный теменопут бьёт ближайшего ИП *бодящим броском*, после чего удирает на стену, кидаясь в самых сильных с виду бойцов кислотной паутиной. Когда удерживаемыми станут более двух ИП, он использует *подвижную рукопашную атаку*, чтобы атаковать и вновь уйти от врагов.

Паутинный голем молотильщик (W) Элитный солдат 14 уровня
Большой природный оживлённый (механизм) Опыт 2 000

Инициатива +16 **Чувства** Внимательность +14; тёмное зрение
Хиты 284; **Ранен** 142
КД 30; **Стойкость** 25, **Реакция** 26, **Воля** 21
Спасброски +2
Скорость 6, лазая 6 (паучье лазание)
Единицы действия 1

⬇ **Удар** (стандартное; неограниченный)

Достижимость 2; +21 против КД; урон 2к8 + 6, и цель становится отмеченной до конца следующего хода паутинного голема.

⬇ **Двойной удар** (стандартное; неограниченный)

Паутинный голем молотильщик совершает две атаки ударом.

⬇ **Поимка и отпускание** (немедленный ответ, когда отмеченная цель совершает шаг; неограниченный)

Достижимость 2; +21 против КД; урон 1к8 + 6, молотильщик сдвигает цель на 5 клеток и сбивает её с ног.

⬅ **Плевков паутиной** (стандартное; перезарядка ⚡ ⚡)

Ближняя волна 3; +19 против Реакции; цель становится замедленной (спасение оканчивает). *Первый проваленный спасбросок:* Цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —

Сил 20 (+12) **Лов** 25 (+14) **Мдр** 14 (+9)

Тел 22 (+13) **Инт** 5 (+5) **Хар** 9 (+8)

Чернородный темнопут (B) Соглядатай 16 уровня
Большой природный зверь (рептилия) Опыт 1 400

Инициатива +19 **Чувства** Внимательность +8; тёмное зрение
Хиты 120; **Ранен** 60
КД 30; **Стойкость** 26, **Реакция** 27, **Воля** 27; смотрите также *тьма*
Сопrotивляемость 15 кислота
Скорость 8, лазая 8 (паучье лазание); смотрите также *подвижная рукопашная атака*

⬇ **Укус** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Кислота**

+21 против КД; урон 2к10 + 6, и продолжительный урон кислотой 5 (спасение оканчивает).

⬇ **Бодающий бросок** (стандартное; неограниченный)

Чернородный темнопут совершает атаку в броске: +21 против Стойкости; урон 2к8 + 7, цель сбивается с ног и чернородный темнопут совершает атаку укусом по той же самой цели.

⬇ **Подвижная рукопашная атака** (стандартное; неограниченный)

Чернородный темнопут может переместиться с уменьшенной вдвое скоростью и совершить одну рукопашную стандартную атаку в любой момент этого перемещения. Темнопут не провоцирует атаки, когда удаляется от цели этого таланта.

➤ **Кислотная паутина** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Кислота**

Дальнобойный 10; +20 против Реакции; цель получает продолжительный урон кислотой 10 и становится удерживаемой (спасение оканчивает и то, и другое).

Тьма

Если чернородный темнопут не перемещается в свой ход, то тени, которые постоянно вращаются вокруг него, формируют облако, предоставляющее покров до начала его следующего хода.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —

Навыки Скрытность +20

Сил 22 (+14) **Лов** 24 (+15) **Мдр** 10 (+8)

Тел 18 (+12) **Инт** 2 (+4) **Хар** 8 (+7)

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Тусклый свет в лаборатории (светят колбы и жаровни). Все прочие области погружены во тьму.

Потолок: Потолок лаборатории находится на высоте 7,5 метров. В прочих областях высота потолка — 4,5 метра.

Выставочные резервуары: Джаэлант держит на показ самых отвратительных особей в этих стеклянных резервуарах (КД 15, Стойкость 13, Реакция 13, 25 хитов). Резервуар,

хиты которого опускаются до 0, разбивается, выплескивая едкую жидкость в пространстве 2х2 клетки. Живые существа, начинающие ход в этой области, получают штраф –2 к броскам атаки из-за испарений.

Статуя: Статуя Джаэланта, сидящего на троне из книг, возвышается до самого потолка. Для лазания по статуе требуется проверка Атлетики со Сл 11.

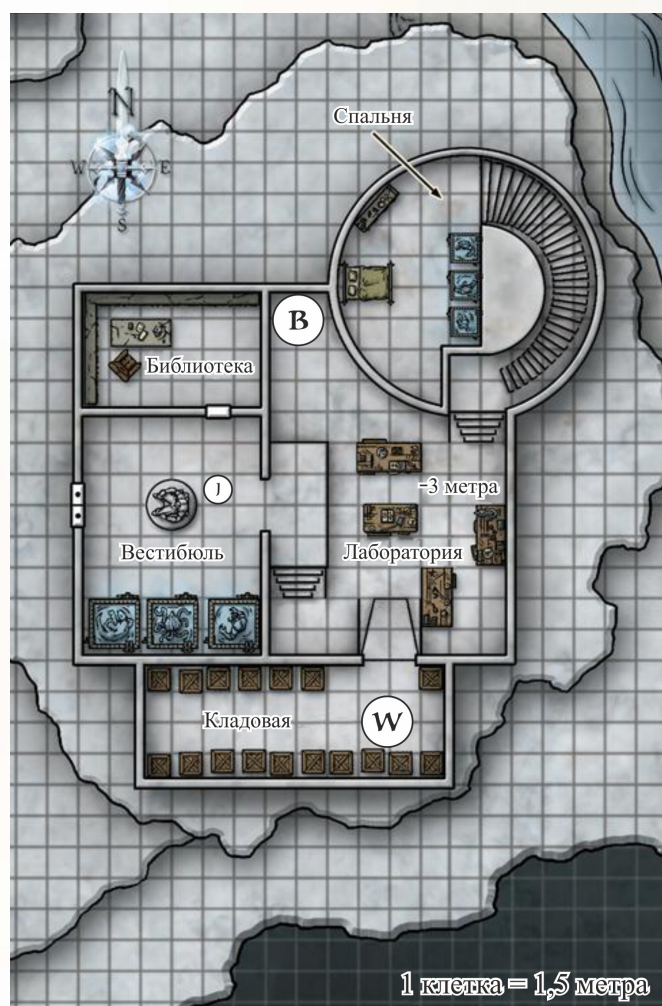
Библиотека: Бумаги на столе — это трактат об анатомии искажённых существ. Серебряная статуэтка стоит 850 зм и весит 4,5 кг (10 фунтов).

Книги на полках содержат описания планов, искажённых существ, магии, некромантии и истории. Эта коллекция состоит из 150 книг (каждая весит 1,8 кг (4 фунта)) и стоит 600 зм.

Кладовая: В семнадцати ящиках у стены находится алхимическое снаряжение. Каждый ящик весит 23 килограмма (50 фунтов) и содержит товары на 100 зм.

Лабораторные столы: Столы в лаборатории заставлены колбами и мензурками с реагентами. Любой стол, попавший в область таланта, причиняющего урон огнём или электричеством, взрывается вспышкой 2; +17 против Реакции; урон огнём 4к6 и продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает).

Полка в спальне: На полке находится маленькая ониксовая статуэтка Лолт (стоит 500 зм), хризолитовый куб (250 зм), золотой идол Оркуса (1 000 зм) и коралловая чаша, вырезанная в виде массы щупалец (750 зм).



СЦЕНА Л4: РАЗРУШЕННЫЙ ТОРГОВЫЙ ДОМ

Уровень сцены 12 (3 800 опыта)

ОБСТАНОВКА

1 гниющий когтистый ужас (Н)
1 врок (V)
1 упырь глазокус (Е)
4 дроу стайных упыря (G)

Это строение раньше было домом влиятельной торговой семьи, владевшей жилищем рабов (зона Л2). Все жившие здесь были убиты при первом нападении демонов и нежити.

Дроу упыри продолжают пировать оставшимися телами. Гниющий когтистый ужас в приступе ярости рушит дом, а врок ищет возможную оставшуюся добычу. Демон и нежить отвлечены, и ведут себя бездумно, не боясь возмездия. Если искатели приключений войдут в здание без особого шума, они захватят первых встреченных существ врасплох.

Когда искатели приключений приблизятся к дому, прочтите:

На обрыве с плоской верхушкой стоит красивый дом. Он построен из тёмного камня, украшен барельефами пауков, паутины и демонов, и окружён зловещей атмосферой. Парадной двери нет, а косяк разнесён в щепки. Из нескольких высоких дымоходов поднимается дым, и в воздухе чувствуется запах горелой плоти.

Проверка Внимательности

Сл 18: *Через открытую дверь ты слышишь тошнотворный звук рвущейся плоти и ломающихся костей.*

Когда искатели приключений войдут на кухню, прочтите:

Ярко горят четыре большие печи. Комната наполнена дымом и воонью горелого мяса.

Проверка Внимательности

Сл 23: *Крайняя печь доверху набита обугленными останками гуманоидов.*

Когда искатели приключений войдут в кладовую, прочтите:

Полки в этой кладовой забиты разными продуктами.

Проверка Внимательности

Сл 25: *Ты замечаешь люк, встроенный в пол в юго-восточном углу комнаты.*

ТАКТИКА

Упырь, пирующий в вестибюле, испускает жуткий крик, когда видит искателей приключений, подавая знак в року и остальной нежити. Когда соберутся все упыри дроу, они начинают действовать командами по двое, окружая и получая боевое превосходство.

Врок встаёт так, чтобы использовать *ошеломляющий визг*, а потом взлетает в воздух. С помощью *атаки с налёта* он врывается в передний строй и замедляет прохождение отряда по дому. Став впервые раненым, врок спускается на пол и

Гниющий когтистый ужас (Н) Солдат 13 уровня
Большой природный зверь (нежить) Опыт 800

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +9; слепое зрение 10
Хиты 137; **Ранен** 68
КД 28; **Стойкость** 27, **Реакция** 24, **Воля** 24
Скорость 4, лазающая 4

⬆ **Крюк** (стандартное; неограниченный)

Достижимость 2; +20 против КД; урон 1к12 + 7, и цель подтягивается на 1 клетку.

⬇ **Раздирающие крючья** (стандартное; неограниченный)

Гниющий ужас совершает две атаки крюками, каждая со штрафом –2. Если оба крюка попадают по одной цели, то когтистый ужас причиняет дополнительный урон 1к12 и цель становится захваченной (пока не высвободится).

⬇ **Укус** (малое 1/раунд; неограниченный) ⬆ **Некротическая энергия**

Только по захваченной цели; +20 против КД; урон некротической энергией 1к8 + 7, и цель становится замедленной (спасение оканчивает).

⬇ **Бросок** (стандартное; перезарядка Ⓜ)

+19 против Стойкости; урон 2к12 + 7, цель сдвигается на 3 клетки и сбивается с ног.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —

Навыки Атлетика +18

Сил 24 (+13)

Лов 19 (+10)

Мдр 16 (+9)

Тел 25 (+13)

Инт 3 (+2)

Хар 12 (+7)

Врок (V) Налётчик 13 уровня
Большой стихийный гуманоид (демон) Опыт 800

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение
Хиты 132; **Ранен** 66; смотрите также *споры безумия*
КД 27; **Стойкость** 25, **Реакция** 23, **Воля** 23

Сопrotивляемость 10 изменчивая (2/сцену; смотрите 283 страницу *Бестиария*)

Скорость 6, летая 8; смотрите также *атака с налёта*

⬆ **Коготь** (стандартное; неограниченный)

Достижимость 2; +18 против КД; урон 2к8 + 6.

⬇ **Атака с налёта** (стандартное; неограниченный)

Врок пролетает вплоть до 8 клеток и совершает одну атаку когтём в любой точке перемещения. Врок не провоцирует атаки, когда удаляется от цели этого таланта.

⬅ **Ошеломляющий визг** (стандартное; перезарядка Ⓜ)

Ближняя вспышка 3; глухие существа обладают иммунитетом; +17 против Стойкости; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода врока.

⬅ **Споры безумия** (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену) ⬆ **Яд**

Ближняя вспышка 2; демоны обладают иммунитетом; +16 против Воли; урон ядом 1к10 + 4, и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны

Навыки Обман +15, Проницательность +13

Сил 23 (+12)

Лов 19 (+10)

Мдр 15 (+8)

Тел 20 (+11)

Инт 12 (+7)

Хар 19 (+10)

вступает в рукопашный бой, выпуская для максимального эффекта *споры безумия*.

Упырь глазокус использует *око Доресэйна* против ближайшей группы ИП. После этого он чередует атаки оком Доресэйном (когда оно перезаряжено) и когтями, нацеливаясь на ослабленных врагов, надеясь использовать *гнилой урожай* для призыва подкреплений.

4 дроу стайных упыря (G) Миньон 13 уровня
Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 200 за каждого

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +7; тёмное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не причиняет миньону урон.
КД 25; **Стойкость** 22, **Реакция** 24, **Воля** 20
Иммунитет болезни, яд; сопротивляемость 10 некротическая энергия
Скорость 8, лазая 4

⚔ **Когти** (стандартное; неограниченный)
+16 против КД; урон 6, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивается).

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Общих, Эльфийский
Навыки Скрытность +16

Сил 17 (+8) **Лов** 22 (+11) **Мдр** 14 (+7)
Тел 18 (+9) **Инт** 13 (+6) **Хар** 15 (+7)

Упирь глазокус (E) Контроллер (лидер) 16 уровня
Средний стихийный гуманоид (нежить) Опыт 1 400

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +11; тёмное зрение
Могильная вонь аура 3; Враги в ауре получают штраф –2 ко всем защита
Хиты 151; **Ранен** 75; смотрите также *кровь мертвеца*
КД 30; **Стойкость** 28, **Реакция** 27, **Воля** 29
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 6, лазая 6

⚔ **Зазубренные когти** (стандартное; неограниченный)
+21 против КД; урон 1к8 + 6, продолжительный урон 5 и цель становится замедленной (спасение оканчивает и то, и другое).

⚔ **Око Доресэйна** (стандартное; перезарядка [!]) ⚔ **Некротическая энергия**

Ближняя волна 3; +19 против Стойкости; урон некротической энергией 3к6 + 8 и цель становится ослабленной (спасение оканчивается). За каждое существо, по которому упирь глазокус попал этой атакой, он получает по 5 временных хитов.

⚔ **Смертельный рык** (стандартное; на сцену)

Ближняя вспышка 2; союзная нежить снимает одно состояние, как если бы она преуспела в спасброске, и может совершить шаг на 2 клетки. Те, на ком не было таких состояний, получают по 10 временных хитов и могут совершить шаг на 2 клетки.

⚔ **Кровь мертвеца** (свободное; когда впервые становится раненым и когда хиты опускаются до 0) ⚔ **Некротическая энергия**

Ближняя вспышка 1; все враги во вспышке получают урон некротической энергией 10 и если упирь глазокус всё ещё жив, они становятся измученными до конца следующего хода упыря глазокуса.

Гнилой урожай ⚔ **Созидание**

Каждый раз, когда хиты существа, ослабленного упирём глазокусом, опускаются до 0, упирь глазокус создаёт четырёх стайных упырей. Эти миньоны появляются в пространстве, смежном с упирём глазокусом. Упирь глазокус может одновременно иметь не более четырёх стайных упырей. Эти миньоны исчезают, если упирь глазокус умрёт.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общих
Навыки Проницательность +16, Скрытность +15
Сил 21 (+13) **Лов** 15 (+10) **Мдр** 16 (+11)
Тел 15 (+10) **Инт** 12 (+9) **Хар** 24 (+15)

Когтистый ужас вбегает в зал, чтобы присоединиться к сражению. Он атакует всё на своём пути, включая и упырей, если попадутся по дороге.

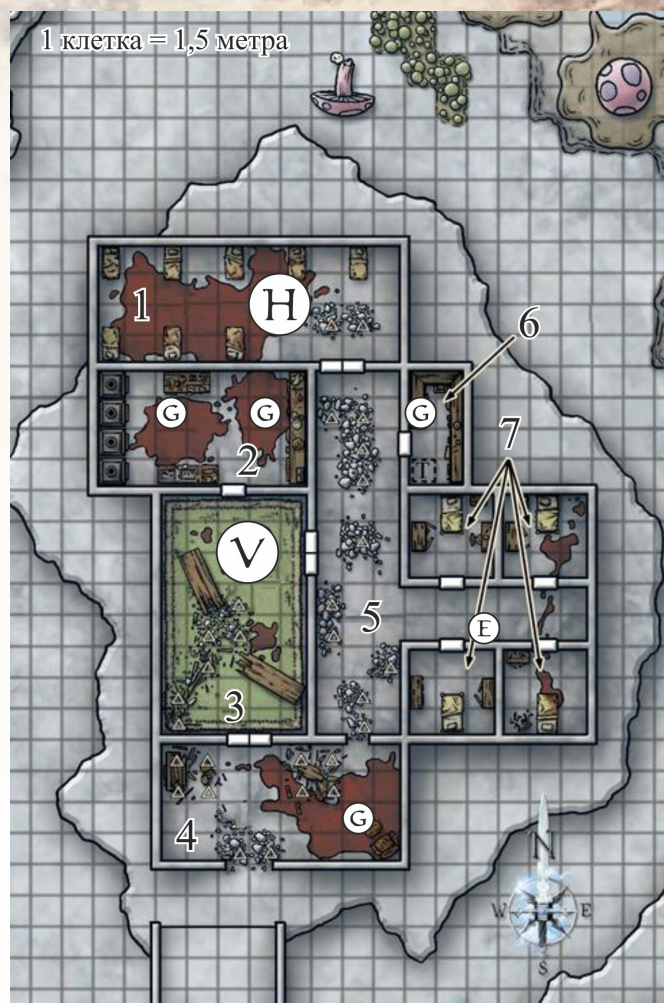
Все чудовища сражаются до смерти.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Тусклый свет на кухне (от печей). Прочие области погружены во тьму.

Потолок: Высота потолка 4,5 метра.

Мусор: Местность, заполненная обломками мебели и штукатурки, являются труднопроходимой местностью.



Кровь: На стенах и даже потолке видны брызги крови, а на полу кровь разлита целыми лужами. Персонажи, бегущие или совершающие атаку в броске через пространство с кровью, должны преуспеть в проверке Акробатики со Сл 10, чтобы не упасть ничком. С обычной скоростью по крови можно ходить без проблем.

Печи: Печи достаточно большие, чтобы вместить существо Среднего размера. Существо, засунутое в печь, каждый раунд получает урон огнём 10. Высвободившись, оно получает продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивается).

Люк: Люк в кладовой заперт и заложен на засов снизу, так что для его открытия требуется проверка Силы со Сл 25. Внизу находится дроу рабыня по имени Заэлин, ранее принадлежавшая дому Адинклирвов, и спрятавшаяся перед атакой. Для того чтобы она успокоилась и смогла разговаривать, нужна проверка Переговоров со Сл 22, но она может предположить лишь то, что за атаку ответственны демоны и нежить, и их возглавляет жуткий дроу вампир.

В тайнике находится небольшая серебряная шкатулка (стоимостью 1 000 зм), хранящая 50 пм и зелье живучести.

Места на карте:

- | | |
|------------------|-------------|
| 1. Комната рабов | 5. Холл |
| 2. Кухня | 6. Кладовая |
| 3. Столовая | 7. Спальня |
| 4. Вестибюль | |

СЦЕНА Л5: ГРИБНАЯ ФЕРМА

Уровень сцены 13 (4 100 опыта)

ОБСТАНОВКА

1 чвиденча (С)
1 фитричен (F)
2 пещерные вдовы (W)
Опасность «фикомиды»

В этом поселении рабы из зоны Л2 ухаживают за грибами, растущими на берегах, и ловят слепых рыб, плавающих в пруду. Здесь скрывается много Изгнанников, охотящихся на рабов, зашедших слишком далеко.

Когда искатели приключений приблизятся к воде, покажите им «тёмную пещеру» с 27 страницы *Первой книги приключения* и прочтите:

Вода сочится из трещины в потолке пещеры и стекает в мрачный пруд. Воздух наполнен зловонием, запахом разложения и гнилой рыбы. Из влажной земли растут огромные грибы с ярко розовыми шляпками, усыпанными фиолетовыми точками. Самые большие достигают в высоту трёх метров, и у их подножия уже растёт молодая смена.

Изгнанники и пауки заключили некий союз, и охотятся они вместе. Пока что нежить, вторгшаяся в Ферворул, игнорирует этих презренных существ.

Когда приходят искатели приключений, местные существа прячутся. Не помещайте чудовищ на карту, пока их не заметят или они не нападут.

2 пещерные вдовы (W)		Налётчик 14 уровня
Средний природный зверь (паук)		Опыт 1 000 за каждого
Инициатива +13	Чувства Внимательность +16; чувство	
Хиты 144; Ранен 72	вибрации 10	
КД 28; Стойкость 26, Реакция 23, Воля 21		
Сопrotивляемость 10 яд		
Скорость 6, лазая 4 (паучье лазание)		
⬇ Укус (стандартное; неограниченный) ⬆ Яд		
+19 против КД; урон 2к6 + 5 и пещерная вдова может совершить вторичную атаку по той же самой цели. <i>Вторичная атака</i> : Вытягивание крови, +17 против Стойкости; цель становится ослабленной (спасение оканчивает).		
Ведомая болью (немедленный ответ, когда получает урон; неограниченный)		
Пещерная вдова совершает шаг на 3 клетки.		
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки —	
Навыки Скрытность +16		
Сил 20 (+12)	Лов 19 (+11)	Мдр 14 (+9)
Тел 24 (+14)	Инт 1 (+2)	Хар 7 (+5)

Чвиденча (С)		Громила 13 уровня
Средний фейский магический зверь (изгнанник, паук)		Опыт 800
Инициатива +9	Чувства Внимательность +9; тёмное	
Хиты 160; Ранен 80	зрение, чувство вибрации 10	
КД 25; Стойкость 25, Реакция 22, Воля 22		
Скорость 6, лазая 6 (паучье лазание)		
⬇ Когти (стандартное; неограниченный)		
+16 против КД; урон 3к6 + 6, и цель сдвигается на 2 клетки.		
⬇ Пронзающие когти (стандартное; неограниченный)		
+16 против КД; урон 2к6 + 6, и цель становится захваченной (высвобождение оканчивает).		
⬇ Торопливый бросок (стандартное; на сцену)		
Чвиденча совершает атаку в броске. Он может перемещаться по труднопроходимой местности без штрафа к скорости. +14 против Стойкости; урон 4к10 + 6.		
Мировоззрение Хаотично-злое	Языки Общий, Эльфийский	
Навыки Скрытность +14		
Сил 22 (+12)	Лов 17 (+9)	Мдр 16 (+9)
Тел 20 (+11)	Инт 3 (+2)	Хар 6 (+4)

Фитричен (F)		Контроллер 12 уровня
Средний фейский магический зверь (изгнанник, паук)		Опыт 700
Инициатива +8	Чувства Внимательность +8; тёмное	
Хиты 121; Ранен 60	зрение, чувство вибрации 10	
КД 26; Стойкость 22, Реакция 20, Воля 24		
Скорость 6, лазая 4 (паучье лазание)		
⬇ Укус (стандартное; неограниченный) ⬆ Яд		
+17 против КД; урон 1к8 + 4 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает). <i>Первый проваленный спасбросок</i> : Цель становится замедленной (спасение оканчивает). <i>Второй проваленный спасбросок</i> : цель теряет сознание (спасение оканчивает).		
⬅ Изырание пауков (стандартное; на сцену) ⬆ Зона, Яд		
Ближняя волна 3; область покрывают ползающие ядовитые пауки, атакующие врагов фитричена; +16 против Реакции; урон ядом 1к6 + 6 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает). Зона становится до конца сцены труднопроходимой местностью. Фитричен один раз в раунд может малым действием переместить зону на 3 клетки. После того как зона создана, все враги, входящие в зону или начинающие в ней ход, подвергаются атаке.		
⬅ Облако тьмы (малое; на сцену) ⬆ Зона		
Ближняя вспышка 1; этот талант создаёт зону тьмы, которая остаётся на месте до конца следующего хода фитричена. Зона блокирует линию обзора для всех существ кроме фитричена и прочих Изгнанников. Все существа, находящиеся в зоне целиком (кроме тех, что обладают иммунитетом), становятся ослеплёнными.		
Мировоззрение Хаотично-злое	Языки Общий, Эльфийский	
Навыки Скрытность +13		
Сил 18 (+12)	Лов 14 (+8)	Мдр 15 (+8)
Тел 17 (+11)	Инт 6 (+4)	Хар 22 (+12)

ДАЛЬНЕЙШИЕ СОБЫТИЯ

Любые происходящие здесь бои привлекают внимание одного из патрулей нежити, разгуливающих по поселению. Если искатели приключений проходят эту сцену без особых проблем, попробуйте ввести в бой от четырёх до восьми друуга стайных упырей (смотрите на 10 странице), чтобы увеличить сложность.

ТАКТИКА

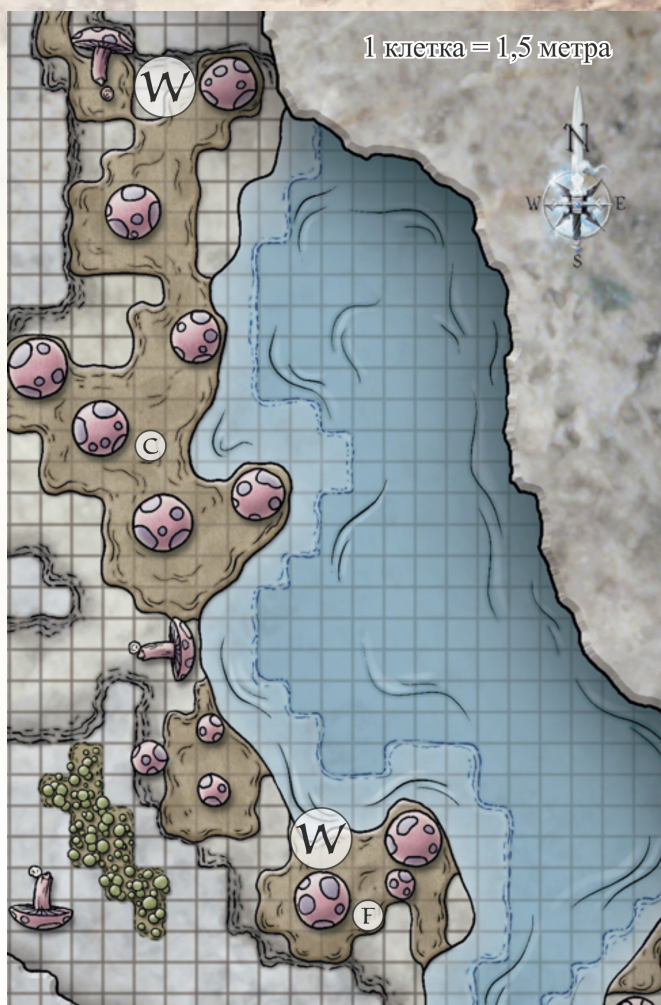
Чвиденча совершает *торопливый бросок* на ближайшего искателя приключений, а затем атакует когтями, пока не схватит противника. После этого он пытается покинуть поле боя (совершает атаку Силой против Стойкости, чтобы перемещаться с уменьшенной вдвое скоростью), совершая по дороге атаки *пронзающими когтями* по захваченной цели. Если жертва чвиденча сбегает, он преследует её, даже если этим подвергает свою жизнь опасности.

Фитричен появляется из укрытия и *изрыгает пауков* на всех искателей приключений, оказавшихся поблизости. Пока этот талант перезаряжается, он кусает контроллеров или атакующих. Фитричен перемещает своих пауков, чтобы они атаковали одних и тех же врагов.

Пещерные вдовы подходят и кусают ближайших ИП, надеясь ослабить их, используя талант *ведомая болью*, чтобы отступать от опасности. Если паук опустит хиты персонажа до 0, он оставляет жертву на потом и переключается на следующую. Пещерные вдовы сражаются до смерти.

Обратите внимание, что грибы заражены фикомидами, которые вредят всем, кто не является дроу, Изгнанником или пауком (у них за долгие годы выработался иммунитет). Никто из чудовищ об этом не знает, но при сражении среди грибов они получают преимущество, а герои — неудобства (смотрите ниже).

И пауки, и Изгнанники могут ходить по мелководью, но они не поплывут вглубь пруда.



СЦЕНА Л5: ГРИБНАЯ ФЕРМА

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Нет.

Потолок: В 30 метрах над головой.

Вода: Мелководье у берега доходит в глубину до метра и является труднопроходимой местностью.

За мелководьем глубина воды колеблется от 3 до 4,5 метров. Существа на глубоководье должны для перемещения использовать навык Атлетика. Персонажи в воде получают укрытие от всех атак кроме тех, что исходят от врагов, находящихся под водой. Сражение в воде накладывает штраф –2 к броскам атак, совершённых не копьями и не арбалетами, и таланты с ключевым словом «огонь» получают дополнительный штраф –2 к броскам атаки.

Упавшие грибы: Все клетки, занятые упавшими грибами, являются труднопроходимой местностью. Пригнувшиеся персонажи в этих клетках получают укрытие.

Огромные грибы: Из грязной земли растут огромные грибы, подобные деревьям. Грибы предоставляют укрытие и являются заслоняющей местностью.

Большие грибы: Эти грибы, ещё не доросшие до своих полных размеров, являются труднопроходимой местностью.

Плодородная грязь: Грязь, на которой растут грибы, является труднопроходимой местностью.

Фикомиды

Опасность

Препятствие 10 уровня

Опыт 600

Фикомиды — это паразиты Подземья, растущие на обычных и огромных грибах. Когда к заражённому грибу подходит существо, фикомид выпускает споры.

Опасность: Фикомиды выглядят как наросты на шляпках грибов. Все грибы на карте заражены.

Внимательность

✦ Сл 21: Персонаж замечает странные наросты на шляпках грибов.

Дополнительный навык: Подземелья

✦ Сл 21: Персонаж опознаёт в этих наростах фикомиды.

Триггер

Фикомиды испускают облако спор, когда в пределах 2 клеток оказывается существо. Облако атакует, когда существо входит в облако или начинает в нём ход

Облако спор аура 2

Существа, входящие в ауру или начинающие в ней ход (кроме дроу, изгнанников и пауков) получают урон кислотой 5 и становятся замедленными (спасение оканчивает)

Противодействие

✦ Персонаж может атаковать заражённый гриб (КД 22, Стойкость 22, Реакция 18, 90 хитов; сопротивляемость 10 к огню, уязвимость 10 к звуку для гриба Большого размера; КД 24, Стойкость 20, Реакция 18, 45 хитов; сопротивляемость 5 к огню, уязвимость 5 к звуку для гриба Среднего размера). После уничтожения гриба исчезает и облако спор.

СЦЕНА Л6: ЗАНЯТОЕ ПОСОЛЬСТВО

Уровень сцены 13 (4 600 опыта)

ОБСТАНОВКА

1 боевое умертвие командир дроу (С)

4 боевых умертвия дроу (В)

1 пещерная вдова (W)

Маги Сарууна содержат здесь посольство, способствующее торговле между Ферворулом и Семиколонным Залом, находящимся под горой Громовой Шпиль. После событий, описанных в приключении Н2: *Лабиринт Громового Шпиля*, маги стремятся ещё больше увеличить торговлю. В настоящий момент торговым представителем магов в Ферворуле является Оронтор.

Несмотря на то, что Оронтор не принимал участия в конфликте, его нейтрализует не спас посольство от атаки. Пережив жестокое нападение нежити и демонов, Оронтор заперся в своём жилище, понимая, что умертвия всё равно его найдут, это лишь вопрос времени.

Информацию о том, как Оронтор может помочь искателям приключений, смотрите на 10 странице *Первой книги приключения*.

Когда искатели приключений приблизятся к посольству, прочтите:

Грубые ступени, вырезанные в скале, ведут к впечатляющему зданию из белого камня. Его стены украшены барельефами пшеничных снопов, полных мешков, торговых весов и прочих символов торговли.

Когда искатели приключений входят в посольство, прочтите:

Фонари, расставленные на многочисленных столах, выхватывают из темноты заляпанные кровью бумаги и книги, разбросанные по полу. Широкая лестница ведёт на ограждённый перилами балкон, а раскрытая настежь дверь на первом этаже ведёт в какую-то тёмную комнату. Стол на северо-западе завален телами.

Боевые умертвия рыщут по посольству, выискивая информацию о Магах Сарууна для своего владыки Зиритиана. Боевое умертвие командир ищет на балконе, а его подчинённые рыщут на столах в конторе. Пещерная вдова затаилась снаружи в тенях, поджидая, когда обед сам придёт к ней. Здесь убито много служащих, работавших здесь.

Когда персонажи поднимутся по ступеням, прочтите:

Здесь стоит большой стол и роскошное кресло. Вдоль северной стены стоят шкафчики. Там же видна крепкая деревянная дверь.

Проверка Внимательности

Сл 23: *Из-за запертой двери слышно поскуливание.*

Когда искатели приключений войдут в барак, прочтите:

Пол в этой комнате залит кровью, а среди коек как тряпичные куклы раскиданы тела. Некоторые даже разорваны на части, и есть трупы, высушенные до состояния пустых оболочек.

Оронтор заперся в комнате посла. Для вскрытия запертой двери нужна проверка Воровства со Сл 30 или проверка Силы со Сл 25.

Когда ИП войдут в комнату посла, прочтите:

В этой большой комнате находится кровать, два низких столика и шкаф у стены. На одном столике ярко горит лампа.

Проверка Внимательности

Сл 23: *Под кроватью что-то движется. Взглянув туда, ты видишь прячущегося мужчину в расшитой мантии.*

ТАКТИКА

Боевое умертвие командир спускается с балкона и вступает в рукопашный бой. Он каждый раунд совершает атаки *вытягивающим душу длинным мечом*, пока цель не станет обездвиженной, после чего отступает, совершая шаг, и использует *жатву душ*.

Обычные боевые умертвия рассредоточиваются и окружают одного врага. Когда цель становится обездвиженной, они отходят, совершая шаг, и используют *жатву душ*.

Пещерная вдова залезает через северные окна и вступает в сражение уже во втором раунде. Она сосредотачивается только на живых целях и использует талант *ведомая болью*, чтобы держать дистанцию между собой и врагами.

Все существа сражаются до смерти.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Яркий свет в конторе и комнате посла (фонари). В бараке стоит тьма.

Потолок: Потолок в конторе и бараках находится на высоте 6 метров. В комнате посла потолок находится на высоте 3 метров.

Мусор: Пространство, заполненное обломками мебели и телами, является труднопроходимой местностью.

Столы и стулья: Стулья являются труднопроходимой местностью. Для того чтобы запрыгнуть на стол, требуется потратить 2 клетки перемещения. Персонаж может совершить проверку Силы со Сл 10, чтобы перевернуть стол и получить отличное укрытие.

Поиски на столах позволяют найти лишь самые обычные вещи и финансовые документы.

Койки: Для того чтобы залезть на нижнюю койку, нужно потратить 2 клетки перемещения. На верхнюю койку можно залезть, совершив проверку Атлетики со Сл 10.

Боевое умертвие командир дроу (С) Солдат 13 уровня
Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 800

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +12; тёмное зрение
Хиты 134; **Ранен** 67
КД 29; **Стойкость** 27, **Реакция** 24, **Воля** 27
Иммунитет болезни, яд; **Спротивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 5

⚔ **Вытягивающий душу длинный меч** (стандартное; неограниченный) ⚔ **Некротическая энергия, Оружие**
+19 против КД; урон 1к8 + 8, цель теряет исцеление и становится обездвиженной и ослабленной (спасение оканчивает и то, и другое).

➤ **Жатва душ** (стандартное; перезарядка ⚔ ⚔ ⚔) ⚔ **Исцеление, Некротическая энергия**

Дальнобойный 5; действует только на обездвиженные цели; +16 против Стойкости; урон некротической энергией 2к8 + 8, и боевое умертвие командир дроу, а также вся союзная нежить в пределах 2 клеток от него восстанавливает по 10 хитов.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Эльфийский
Навыки Запугивание +19
Сил 26 (+14) **Лов** 20 (+11) **Мдр** 14 (+7)
Тел 22 (+12) **Инт** 15 (+7) **Хар** 26 (+14)

Снаряжение латный доспех, длинный меч, тяжёлый щит

4 боевых умертвия дроу (В) Солдат 12 уровня
Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 700 за каждого

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +5; тёмное зрение
Хиты 122; **Ранен** 61
КД 28; **Стойкость** 24, **Реакция** 21, **Воля** 24
Иммунитет болезни, яд; **Спротивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 5

⚔ **Вытягивающий душу длинный меч** (стандартное; неограниченный) ⚔ **Некротическая энергия, Оружие**
+19 против КД; урон 1к8 + 6, цель теряет исцеление и становится обездвиженной (спасение оканчивает).

➤ **Жатва душ** (стандартное; перезарядка ⚔ ⚔) ⚔ **Исцеление, Некротическая энергия**

Дальнобойный 5; действует только на обездвиженные цели; +17 против Стойкости; урон некротической энергией 3к6 + 5, и боевое умертвие восстанавливает 10 хитов.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Эльфийский
Навыки Запугивание +16
Сил 21 (+11) **Лов** 14 (+8) **Мдр** 9 (+5)
Тел 18 (+10) **Инт** 12 (+7) **Хар** 21 (+11)

Снаряжение латный доспех, длинный меч, тяжёлый щит

Пещерная вдова (W) Налётчик 14 уровня
Средний природный зверь (паук) Опыт 1 000

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +16; чувство вибрации 10
Хиты 144; **Ранен** 72
КД 28; **Стойкость** 26, **Реакция** 23, **Воля** 21
Спротивляемость 10 яд
Скорость 6, лазая 4 (паучье лазание)

⚔ **Укус** (стандартное; неограниченный) ⚔ **Яд**
+19 против КД; урон 2к6 + 5 и пещерная вдова может совершить вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* Вытягивание крови, +17 против Стойкости; цель становится ослабленной (спасение оканчивает).

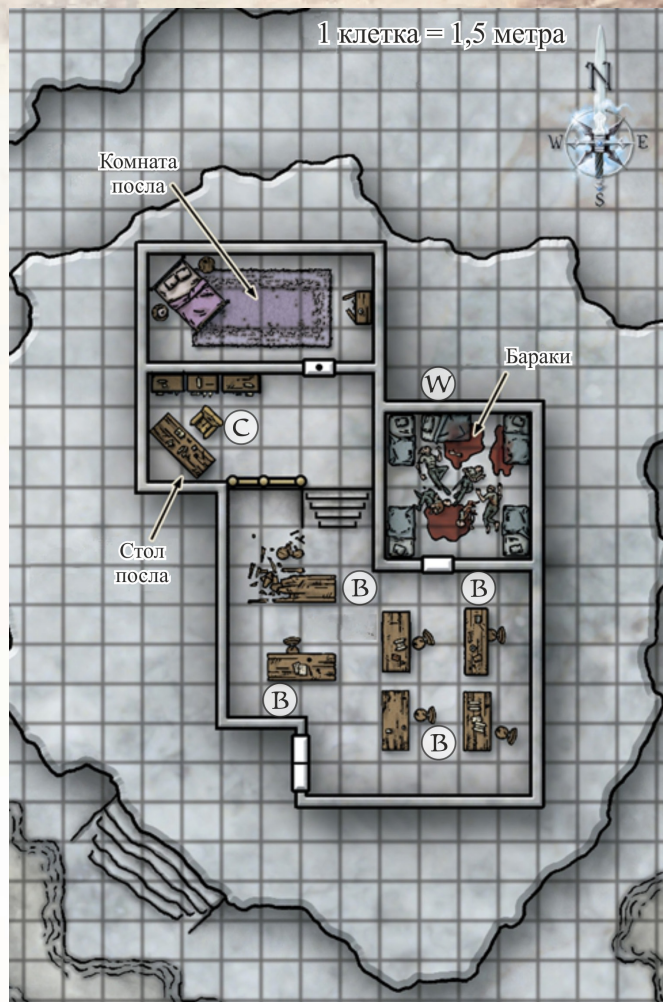
Ведомая болью (немедленный ответ, когда получает урон; неограниченный)

Пещерная вдова совершает шаг на 3 клетки.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Скрытность +16
Сил 20 (+12) **Лов** 19 (+11) **Мдр** 14 (+9)
Тел 24 (+14) **Инт** 1 (+2) **Хар** 7 (+5)

В бараках лежат тела четырёх торговцев и шестерых стражников из Семиколонного Зала.

Стол и шкафчики посла: Здесь хранятся многочисленные документы о Магах Сарууна, а также названия многочисленных поселений в Подземье, где этот орден имеет своих представителей. Проверка Внимательности со Сл 23



СЦЕНА Л6: ЗАНЯТОЕ ПОСОЛЬСТВО

позволяет найти в дневнике записи, согласно которым вскоре в поселение должен прийти караван с поверхности. ИП могут покинуть Ферворул в любое время, зная, что торговцы и их охрана помогут выжившим.

Посол

Оронтор — это угрюмый черноволосый мужчина, прячущийся под кроватью в своей комнате. Он помнит искателей приключений, если они встречались с ним в приключении *Н2: Лабиринт Громового Шпиля*, и его текущее отношение к ним будет зависеть от того, в каких отношениях они последний раз расстались.

Оронтор — хитрый торговец и переговорщик, который с лёгкостью добывается всего, чего хочет. Когда он понимает, что ИП — его спасители, он предлагает им 5 000 зм, если они сопровождают его до пещеры за пределами Ферворула.

Оронтор знает об обстоятельствах атаки. Зная о вражде между Зиритианом и матроной Урлврейн (смотрите сцену Л16 на 34 странице), он предполагает, что нападение на поселение было подстроено для её уничтожения. В Оронторе уникальным образом перемешаны пессимизм и сарказм, и если ИП намереваются разбираться с дроу при помощи дипломатии, он может сыграть важную роль. Если же ИП намереваются сражаться, он не станет им помогать, так как ему поручено вести дела с дроу мирным путём.

СЦЕНА 17: РАЗГРАБЛЕННЫЕ МАГАЗИНЫ

Уровень сцены 14 (5 300 опыта)

ОБСТАНОВКА

- 1 порождение глубины кошмар (N)
- 1 коричневый увальень (U)
- 2 драконорождённых налётчика (D)
- Опасность «пролом в Бездну» (A)

Вслед за хаосом, захлестнувшим Ферворул, пришла волна мародёров, обирающих всё, что осталось без присмотра.

Когда искатели приключений приблизятся к этому месту, прочтите:

Несколько сталагмитов, стоящих на невысоком плато, были выдолблены изнутри, и превращены в своего рода здания. Выможенная грубым камнем улица вьётся между этими импровизированными магазинами.

Проверка Внимательности

Сл 23: Из ближайшего магазина доносятся звуки бьющегося стекла и посуды, перемежающиеся редкими проклятьями.

Порождение глубины грабит магазин с магическими товарами, а его драконорождённые телохранители обирают оружейный магазин. Порождение глубины оставило коричневого увальня на страже, чтобы он предупредил о надвигающейся опасности.

Когда искатели приключений войдут в любой из магазинов, прочтите:

Внутри творится хаос. Все столы перевернуты, а товары разбросаны по полу.

Когда ИП увидят порождение глубины, прочтите:

Существо перед вами выглядит как жуткая помесь фиолетового дракона и дроу. Его змеиное тело покрыто чёрной и фиолетовой чешуёй, а ещё у него есть длинный, покрытый шипами хвост.

Порождение глубины отчаянно защищает свою добычу. Враги нападают сразу же, как только заметят ИП.

ТАКТИКА

Порождение глубины выбирает одного ИП и использует облик кошмара, чтобы стать на него похожим, а потом совершает атаку смертоносным копьём. Вне зависимости от того, была ли атака успешной, оно после этого ударяет хвостом, надеясь лишить цель сознания. Нейтрализовав одного врага, оно выбирает новую цель. Когда его хиты опустятся до 10 или ниже, порождение глубины пытается сбежать.

Коричневый увальень нападёт на любого, кого он посчитает угрозой своему господину. Когда у него не получается цепкая двойная атака, он тратит единицу действия и повторяет её. Если порождение глубины сбежит, коричневый увальень последует за ним.

Коричневый увальень (U) Элитный солдат 12 уровня
Большой природный магический зверь Опыт 1 400

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение, чувство вибрации 5
Хиты 248; **Ранен** 124
КД 30; **Стойкость** 33, **Реакция** 28, **Воля** 27
Спасброски +2
Скорость 5, копя 2 (прокладывание тоннеля)
Единицы действия 1

⬆ **Коготь** (стандартное; неограниченный)

Достижимость 2; +18 против КД; урон 2к6 + 8.

⬇ **Цепкая двойная атака** (стандартное; неограниченный)

Коричневый увальень совершает две атаки когтями. Если обе атаки попали по одной и той же цели, то цель становится захваченной (пока не высвободится). Захваченная цель получает продолжительный урон 10 от жвал увальня, пока не высвободится. Удерживая существо, коричневый увальень не может совершать другие атаки.

⬅ **Сбивающий с толку взгляд** (малое 1/раунд; неограниченный) ⬆ **Взгляд, Психическая энергия**

Ближняя волна 5; нацеливается на врагов; +16 против Воли; цель сдвигается на 5 клеток и становится изумлённой (спасение оканчивает).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 26 (+14) **Лов** 16 (+9) **Мдр** 14 (+8)
Тел 20 (+11) **Инт** 5 (+3) **Хар** 11 (+6)

2 драконорождённых налётчика (D) Налётчик 13 уровня
Средний природный гуманоид Опыт 800 за каждого

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +13
Хиты 129; **Ранен** 64; смотрите также *ярость драконорождённого*
КД 27; **Стойкость** 23, **Реакция** 24, **Воля** 21
Скорость 7

⬆ **Катар** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Оружие**

+19 против КД (+20 в раненом состоянии); урон 1к6 + 4 (критический 2к6 + 10).

⬇ **Удар двумя катарами** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Оружие**

Если драконорождённый налётчик в свой ход не совершает действие движения, он совершает шаг на 1 клетку, а затем 2 атаки катаром, или вначале 2 атаки, а затем шаг.

⬅ **Дыхание дракона** (малое; на сцену) ⬆ **Кислота**

Ближняя волна 3; +14 против Реакции (+15 в раненом состоянии); урон кислотой 1к6 + 3.

Боевое превосходство

Драконорождённый налётчик причиняет дополнительно 1к6 урона рукопашными и дальнобойными атаками целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

Ярость драконорождённого (только в раненом состоянии)

Драконорождённый получает расовый бонус +1 к броскам атаки.

Проход в тыл (движение; перезаряжается после использования удара двумя катарами на двух разных целях) ⬆ **Кислота**

Драконорождённый налётчик совершает шаг на 3 клетки.

Мировоззрение Любое **Языки** Драконий, Общий
Сил 18 (+10) **Лов** 21 (+11) **Мдр** 14 (+8)
Тел 17 (+9) **Инт** 10 (+6) **Хар** 12 (+7)

Снаряжение кожаный доспех, 2 катара

Драконорождённые начинают сражение с дыхания дракона, после чего окружают одного врага и совершают удары двумя катарами с боевым превосходством. Для перемещения среди врагов, не провоцируя при этом атак, они используют проход в тыл. Драконорождённые сражаются до смерти.

Пролом в Бездну

Над магазинами мерцает, то появляясь, то исчезая, пролом в Бездну — проявление пагубной воли Оркуса и растущей мощи Зиритиана. Эта опасность не разборчива к целям, она захватывает первое же существо, которое станет раненым в бою, будь то искатель приключений или чудовище.

Особенности местности

Освещение: Темнота на улице и в большей части магазинов. В чётных раундах пролом вспыхивает и освещает область тусклым светом. Яркий свет (факелы) в магазине, в котором находятся драконорождённые.

Потолок: Потолок в магазинах находится на высоте 4,5 метров.

Мусор: В магазинах разбросаны обломки и мусор, делающие пространство труднопроходимой местностью.

Каждый ИП может поискать в магазинах, чтобы автоматически найти 1к4 предмета снаряжения, одно простое оружие или один простой доспех (на выбор игрока) из *Книги игрока*. Проверка Внимательности со Сл 23 позволяет также найти 1к8 платиновых монет или *зелье живучести* (на выбор игрока).

Сокровище: Порождение глубины и драконорождённые уже собрали почти всё ценное в округе. У каждого драконорождённого есть по небольшой сумке, в которой хранится 1 000 зм и 2 изумруда (стоимостью 1 000 зм каждый). У порождения глубины есть 2 000 зм, 10 пм и два *зелья живучести* внутри сумки вкладов.



Порождение глубины кошмар (N) Согласно 17 уровня
Средний природный гуманоид (рептилия) Опыт 1 600

Инициатива +17 **Чувства** Внимательность +8; тёмное зрение
Хиты 128; **Ранен** 64

Регенерация 10 (если порождение глубины получает урон излучением, регенерация не действует до конца его следующего хода)

КД 31; **Стойкость** 29, **Реакция** 29, **Воля** 29

Сопrotивляемость 10 психическая энергия

Скорость 6, лаза 6 (паучье лазание)

⚡ **Смертоносное копьё** (стандартное; неограниченный) ⚡
Некротическая энергия, Оружие

+26 против КД; урон некротической энергией 1к8 + 9 и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).

⚡ **Хвост** (стандартное; неограниченный) ⚡ **Сон**

Досыгаемость 2; +22 против КД; урон 3к6 + 8 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает). **Первый проваленный спасбросок:** Цель становится изумлённой и замедленной (спасение оканчивает и то, и другое). **Второй проваленный спасбросок:** Цель теряет сознание (спасение оканчивает).

Облик кошмара (стандартное; неограниченный) ⚡
Превращение

Порождение глубины кошмар может изменять своё физическое тело, чтобы выглядеть как один из его врагов. Пока кошмар находится в клетке, смежной с этим врагом, каждый раз, когда на него нацеливается рукопашная или дальнобойная атака, бросайте 1к20. Если выпадет 10 или больше, то атака нацеливается на скопированного врага. Атаки скопированного врага не подвергаются действию этого эффекта.

Кошмарная мука ⚡ **Психическая энергия**

Если рукопашная атака кошмара попадает по врагу, скопированному обликом кошмара, или спящей цели, эта цель получает кроме обычных эффектов атаки продолжительный урон психической энергией 10 (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь, Драконий, Общий
Навыки Акробатика +18, Воровство +18, Обман +18, Скрытность +18

Сил 19 (+12)

Лов 20 (+13)

Мдр 11 (+8)

Тел 20 (+13)

Инт 13 (+9)

Хар 20 (+13)

Снаряжение смертельное копьё +4

Пролом в Бездну

Согласно 12 уровня

Опасность

Опыт 700

Воздух над вами заполнен клубящейся энергией, пылающей неземным светом и тянущейся к вам.

Опасность: Светящееся облако сырой энергии затягивает существ в Бездну, но в следующем раунде возвращает их на место.

Внимательность

Для обнаружения пролома в Бездну проверки не нужны.

Дополнительный навык: Магия

⚡ Сл 21: Персонаж понимает опасность пролома в Бездну до того как тот атакует.
Инициатива +8

Триггер

Пролом в Бездну совершает проверку инициативы, как только одно из существ в сцене станет раненым.

Атака

Стандартное действие **Дальнобойный** 20

Особенность: Пролом выпускает энергетическое щупальце, проходящее сквозь стены и прочие препятствия, нацеливаясь на раненое существо.

Цель: Одно раненое существо

Атака: +17 против Реакции

Попадание: Урон некротической энергией 1к6 + 4, и цель исчезает до начала следующего хода пролома в Бездну. После этого существо возвращается и получает продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона, и цель не исчезает.

СЦЕНА 18: БАРАКИ

Уровень сцены 15 (6 400 опыта)

ОБСТАНОВКА

Командир Закнорил, военачальник дроу (Z)
1 дроу мастер клинков (B)
4 дроу паучьих стража (D)

Когда на поселение напала нежить, командир Закнорил повёл войска в ответное наступление. Результат оказался плачевен, и он с выжившими солдатами отступил сюда.

Информацию о дипломатическом прохождении этой сцены смотрите на 10 странице *Первой книги приключения*.

Когда искатели приключений приблизятся к баракам, прочтите:
На каменном возвышении стоит укреплённое здание с каменными стенами и железными дверьми. Стены украшены барельефами воинов дроу с длинными мечами в руках.

Вход в тренировочный зал заперт изнутри (КД 15, Стойкость 13, Реакция 13, 50 хитов). Для выламывания нужна проверка Силы со Сл 23.

Когда искатели приключений войдут в тренировочный зал (при условии что у них есть источник света), покажите им «зал сражений» с 27 страницы *Первой книги приключения* и прочтите:

Вглубь здания уходит широкий зал. Каменный пол усыпан песком, и в разных его местах очерчены большие круги. На стенах висят тюки сена с нарисованными мишенями, и в нескольких местах стоят оружейные стойки.

Уже не надеясь выжить, командир Закнорил ведёт свой отряд в последний, как ему кажется, бой.

Когда искатели приключений войдут в комнаты командира, прочтите:
Одна из этих комнат является кабинетом, а вторая — спальней. У кровати стоит манекен для одежды.

Когда искатели приключений войдут в комнаты офицеров, прочтите:
Из гостиной с диваном и шкафом можно выйти в две простые спальни.

Когда искатели приключений войдут на кухню, прочтите:
На этой простой кухне есть очаг у дальней стены и полки на стенах. В одном углу видна деревянная крышка люка.

ТАКТИКА

Закнорил использует *регалию дома* и отходит, совершая шаг и предоставляя своим солдатам пространство для сражения. Он использует *тёмное пламя* против ближайшего защитника, потом подходит к самому слабому с виду рукопашному бойцу и использует *свалить на землю*. После этого он совершает атаки мечом, тратя единицу действия на совершение *неожиданной атаки* в первом раунде, в котором он промахнётся. Во время сражения Закнорил помогает союзникам, используя *слово воодушевления* и *тактическое перемещение*.

Командир Закнорил (Z) Элитный солдат 14 уровня
Средний природный гуманоид, дроу военачальник Опыт 2 000

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +7; тёмное зрение
Хиты 266; **Ранен** 133

КД 31; **Стойкость** 27, **Реакция** 26, **Воля** 25

Спасброски +2

Скорость 6

Единицы действия 1

⬇ **Длинный меч** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Оружие**
+21 против КД; урон 1к8 + 10.

⬇ **Удар командира** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Воинский, Оружие**

Закнорил выбирает одного союзника, который видит и слышит его, и позволяет ему совершить стандартную рукопашную атаку по цели. При попадании союзник причиняет дополнительный урон 4.

⬇ **Неожиданная атака** (стандартное; на сцену) ⬆ **Воинский, Оружие**

+21 против КД; урон 1к8 + 10. Союзник, находящийся в пределах 5 клеток от Закнорила, совершает свободным действием стандартную атаку с боевым превосходством по любой цели на свой выбор и с бонусом +4 к броску атаки.

⬇ **Свалить на землю** (стандартное; на сцену) ⬆ **Воинский, Оружие**

+19 против Стойкости; урон 2к8 + 10 и цель сбивается с ног. Все союзники в пределах 5 клеток от Закнорила совершают свободным действием стандартную атаку по любой цели на свой выбор с бонусом +4. Эти атаки не причиняют урона, но при попадании сбивают цель с ног.

➤ **Тёмное пламя** (малое; на сцену)

Дальнобойный 10; +19 против Реакции; до конца следующего хода Закнорила цель предоставляет боевое превосходство всем атакующим, и не получает преимуществ от невидимости и покрова.

⬅ **Слово воодушевления** (малое; перезарядка 11) ⬆ **Воинский, Исцеление**

Закнорил или один союзник в ближней вспышке 10 исцеляет 20 хитов.

Боевой командир

Все союзники в пределах 10 клеток от Закнорила, которые могут его видеть и слышать, получают бонус таланта +2 к инициативе.

Тактическое перемещение (малое; неограниченный) ⬆ **Воинский**

Закнорил выбирает одного союзника, который видит и слышит его. Этот союзник может совершить шаг на 5 клеток.

Регалия дома (малое; на сцену)

Закнорил получает до конца сцены покров.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Эльфийский
Навыки Запугивание +12, История +16, Переговоры +15,
Скрытность +11

Сил 20 (+12)

Лов 14 (+9)

Мдр 11 (+7)

Тел 13 (+8)

Инт 18 (+11)

Хар 16 (+10)

Снаряжение кольчуга, длинный меч, лёгкий щит, *регалия дома* +4

Мастер клинков врывается в гущу ИП и использует *облако тьмы*. После этого он использует *ураганную атаку* и тратит единицу действия на использование *мучительного удара* против цели, по которой он уже попал.

Дроу мастер клинков (В) Элитный налётчик 13 уровня
Средний фейский гуманоид Опыт 1 600

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +12; тёмное зрение
Хиты 248; **Ранен** 124
КД 30; **Стойкость** 25, **Реакция** 28, **Воля** 24
Спасброски +2
Скорость 6
Единицы действия 1

⬇ **Длинный меч** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**
+19 против КД; урон 1к8 + 5.

⬇ **Короткий меч** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**
+19 против КД; урон 1к6 + 5.

⬇ **Мастерство в клинках** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**
Дроу мастер клинков совершает одну атаку длинным мечом и одну атаку коротким мечом.

⬇ **Мучительный удар** (стандартное; перезарядка ⚔ ⚔) ♦ **Оружие**
Требуется длинный меч; +19 против КД; урон 3к8 + 5, и цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).

⬇ **Ураганное парирование** (свободное, когда перемещение мастера клинков провоцирует атаку; неограниченный) ♦ **Оружие**
Дроу мастер клинков совершает атаку длинным мечом по атакующему.

⬅ **Облако тьмы** (малое; на сцену)
Ближняя вспышка 1; этот талант создаёт облако тьмы, которое остаётся на месте до конца следующего хода мастера клинков. Облако блокирует линию обзора для всех существ кроме дроу мастера клинков. Все существа, находящиеся полностью в пределах облака (за исключением дроу мастера клинков) становятся ослеплёнными, пока существует облако.

⬅ **Ураганная атака** (стандартное; перезарядка ⚔ ⚔ ⚔) ♦ **Оружие**
Ближняя вспышка 1; дроу мастер клинков совершает атаку длинным мечом по всем смежным врагам. Он может совершить вторичную атаку коротким мечом по врагам, по которым он попадёт.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Эльфийский
Навыки Акробатика +16, Запугивание +14, Подземелья +12, Скрытность +18
Сил 15 (+8) **Лов** 21 (+11) **Мдр** 13 (+7)
Тел 12 (+7) **Инт** 12 (+7) **Хар** 12 (+7)

Снаряжение чешуйчатый доспех, длинный меч, короткий меч

Паучьи стражи перемещаются, отрезая врагам путь к отступлению, используя удар укуса паука против самых сильных бойцов, и бьют мечами врагов в слабых доспехах. Они действуют командами, окружая и получая боевое превосходство.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Нет.

Потолок: Высота 6 метров.

Оружейные стойки: На оружейных стойках лежит много тяжёлых и лёгких клинков.

Бочки: В каждой бочке находится по пятьдесят арбалетных болтов. Эти клетки являются труднопроходимой местностью.

Подпорки: Потолок держится на каменных подпорках (КД 18, Стойкость 16, Реакция 16, 100 хитов). После уничтожения двух подпорок потолок начинает рушиться. Смотрите опасность «обвал» на 91 странице *Руководства Мастера*.

Люк: Люк на кухне ведёт в охлаждаемую магией комнату, кладовку для грибов, мяса ящеров и прочих скоропортящихся продуктов.

Сокровище: В закрытом сундуке (для вскрытия нужна проверка Воровства со Сл 18) в комнате капитана находится 4 000 зм.

4 дроу паучьих стража (D)
Средний фейский гуманоид

Налётчик 12 уровня
Опыт 700 за каждого

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +10; тёмное зрение
Хиты 118; **Ранен** 59
КД 26; **Стойкость** 24, **Реакция** 22, **Воля** 19
Скорость 6

⬇ **Длинный меч** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**
+19 против КД; урон 1к8 + 6, и цель становится отмеченной до конца следующего хода паучьего стража.

⬇ **Удар укуса паука** (стандартное; на сцену) ♦ **Оружие, Яд**
Требуется длинный меч; +17 против Реакции; урон 2к8 + 6, цель получает продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает) и становится изумлённой до конца следующего хода паучьего стража.

⬇ **Боевой оппортунист** (немедленный ответ, когда смежное существо совершает шаг; неограниченный) ♦ **Оружие**
Дроу совершает атаку длинным мечом по вызвавшему срабатывание существу, и это существо немедленно прекращает своё перемещение.

⤵ **Тёмное пламя** (малое; на сцену)

Дальнобойный 10; +17 против Реакции; до конца следующего хода дроу цель предоставляет боевое превосходство всем атакующим, и не получает преимуществ от невидимости и покрова.

Боевое превосходство

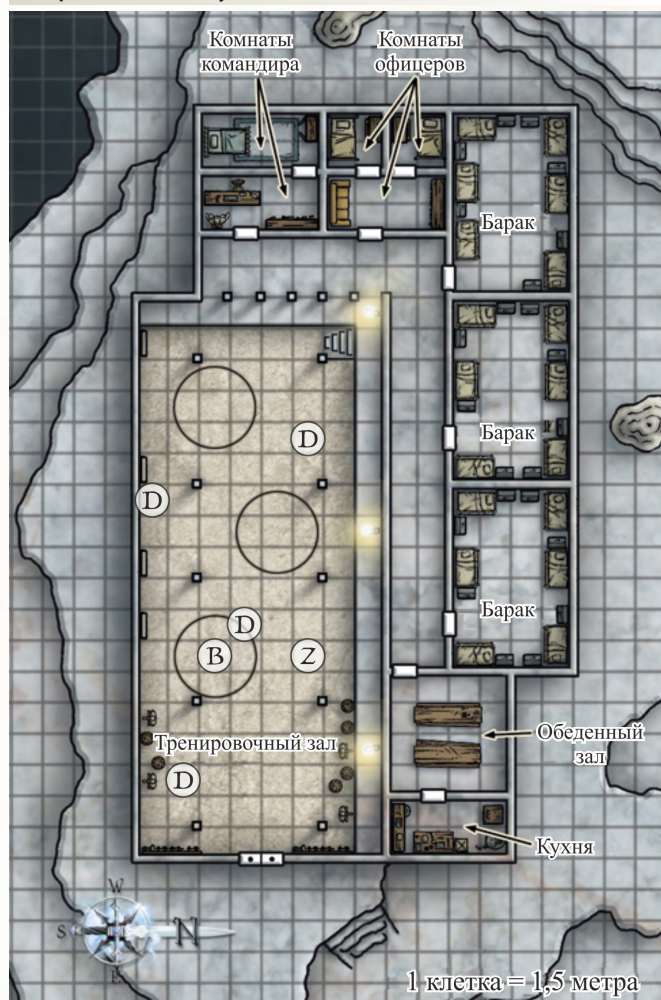
Паучий страж причиняет дополнительно 2к6 урона рукопашными и дальнобойными атаками целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

Руководство Лолт (малое; перезарядка ⚔ ⚔)

Паучий страж получает до конца своего следующего хода боевое превосходство над одним смежным существом

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Эльфийский
Навыки Запугивание +13, Подземелья +10, Скрытность +10
Сил 23 (+11) **Лов** 18 (+9) **Мдр** 11 (+5)
Тел 14 (+7) **Инт** 11 (+5) **Хар** 13 (+6)

Снаряжение кольчуга, длинный меч, лёгкий щит



СЦЕНА 19: РАЗРУШЕННЫЙ ДОМ ДВОРЯНИНА

Уровень сцены 17 (8 050 опыта)

ОБСТАНОВКА

1 иммолит (I)

1 оболочковый паук (H)

4 меззодемона воителя (M)

11 эвистро буянов (E)

Первый удар войск Зиритиана пришёлся на это место, и оно остаётся хорошо защищённым слугами вампира. После того как дом был взят, войска продолжили захват поселения, а здесь был собран идол Оркуса. После постройки идола целостность мироздания в этой области начала ослабевать и во всём Ферворуле начали появляться проломы в Бездну, затягивающие несчастных жертв.

Когда искатели приключений приблизятся к разрушенному дому, покажите им «меззодемонов стражей» с 28 страницы *Первой книги приключения* и прочтите:

На широком возвышении стоит полуразрушенный каменный дом с изображениями пауков и демонов на стенах. Вход в дом освещён факелами, в свете которых видно две статуи вооружённых летучих мышей, стоящих по краям от двери. Невдалеке от дома стоит пара кряжистых демонических стражей, вооружённых презубцами.

Проверка Внимательности

Сл 20: По стенам и фундаменту дома вьются трещины. Что-то с огромной силой ударило в него.

Сл 25: Сквозь трещины видно, как внутри пульсирует красный свет.

Когда искатели приключений войдут в развалины, прочтите:

По полу разбросаны окровавленные обломки. Здесь было большое сражение, нападавшие решили не сохранять это место, а просто превратили его в руины.

Когда искатели приключений увидят идол, прочтите:

В луже крови, растёкшейся по полу восточного крыла, стоит злоеущий идол — демонический князь Оркус, вырубленный из облитого кровью камня. Высота статуи — 3 метра, и от неё исходит осязаемый холод.

Войска Зиритиана захватили это место и поручили иммолиту его охранять. Идол испускает нечестивую силу, ослабляющую грани мироздания и позволяющую Бездне прорываться в окрестностях поселения. Существование этих прорывов входит в планы вампира, и его войска осознают важность существования идола.

Иммолит (I)

Контроллер 15 уровня

Большой стихийный магический зверь (демон, нежить, огонь) Опыт 1 200

Инициатива +10

Чувства Внимательность +9

Пылающая аура (Огонь) аура 1; все существа, входящие в ауру или начинающие в ней ход, получают урон огнём 10.

Хиты 153; **Ранен** 76

КД 27; **Стойкость** 28, **Реакция** 24, **Воля** 25

Иммунитет болезни, огонь, яд; **Сопrotивляемость** 15

изменяемая (2/сцену; смотрите 283 страницу *Бестиария*)

Уязвимость 10 излучение

Скорость 6

⬇ **Коготь** (стандартное; неограниченный) ♦ **Огонь**

Досыгаемость 4; +20 против КД; урон огнём 1к8 + 7, и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

⬇ **Пламенный захват** (стандартное; неограниченный) ♦ **Огонь**

Иммолит совершает атаку когтём (смотрите выше) по цели Большого размера и менее. При попадании цель сдвигается в клетку, смежную с иммолитом, и становится захваченной (пока не высвободится). Будучи захваченной, цель теряет всю сопротивляемость огню. Иммолит может удерживать этим талантом до пяти существ.

✈ **Проклятье смертного пламени** (малое; неограниченный) ♦ **Огонь**

Дальнебойный 10; +18 против Воли; цель становится замедленной (спасение оканчивает). **Последствие:** цель получает продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

⬅ **Могильная сила** (малое 1/раунд; неограниченный) ♦ **Исцеление**

Ближняя вспышка 5; нежить во вспышке (включая иммолита) восстанавливает по 5 хитов.

Мировоззрение Хаотично-злое

Языки Бездны

Сил 22 (+13)

Лов 16 (+10)

Мдр 15 (+9)

Тел 25 (+14)

Инт 9 (+6)

Хар 18 (+11)

Оболочковый паук (H)

Элитный громила 14 уровня

Большой природный оживлённый (нежить)

Опыт 2 000

Инициатива +13

Чувства Внимательность +13; чувство

Хиты 344; **Ранен** 172

вибрации 10

КД 26; **Стойкость** 29, **Реакция** 26, **Воля** 21

Спасброски +2

Скорость 6, лазая 6 (паучье лазание)

Единицы действия 1

⬇ **Ужасающий укус** (стандартное; неограниченный)

+17 против КД; урон 2к10 + 9, и цель получает уязвимость к некротической энергии 5 (спасение оканчивает).

⬇ **Шквал укусов** (стандартное; неограниченный)

Оболочковый паук совершает две атаки *ужасающим укусом*, оба по разным целям.

⬅ **Гниющая паутина** (стандартное; перезарядка [!])

Ближняя волна 5; +15 против Реакции; цель становится замедленной и получает продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивает и то, и другое).

⬅ **Паутина душ** (малое; на сцену) ♦ **Страх**

Ближняя вспышка 3, только против врагов; +15 против Воли; цель толкается на 3 клетки и становится обездвиженной до конца следующего хода оболочкового паука.

Мировоззрение Хаотично-злое

Языки —

Навыки Скрытность +18

Сил 28 (+16)

Лов 21 (+13)

Мдр 12 (+8)

Тел 22 (+14)

Инт 1 (+3)

Хар 1 (+3)

4 мезодемона воителя (М)	Солдат 13 уровня
Средний стихийный гуманоид (демон)	Опыт 800 за каждого
Инициатива +11 Чувства Внимательность +15; тёмное зрение	
Хиты 129; Ранен 64	
КД 29; Стойкость 27, Реакция 24, Воля 25	
Сопrotивляемость 20 яд, 10 изменчивая (2/сцену; смотрите 283 страницу Бестиария)	
Скорость 6	
⚔ Трезубец (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие	
Достигаемость 2; +20 против КД; урон 1к8 + 7.	
⚔ Пронзающие зубы (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие	
Достигаемость 2; +20 против КД; урон 1к8 + 7, цель получает продолжительный урон 5 и становится удерживаемой (спасение оканчивает и то, и другое). Пока цель удерживается, мезодемон не может атаковать трезубцем.	
⚔ Ядовитое дыхание (стандартное; перезарядка ⚡ ⚡) ♦ Яд	
Ближняя волна 3; нацеливается на врагов; +18 против Стойкости; урон ядом 2к6 + 5 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).	
Мировоззрение Хаотично-злое	Языки Бездны
Навыки Запугивание +12	
Сил 24 (+13)	Лов 17 (+9)
Тел 17 (+9)	Инт 10 (+6)
	Мдр 18 (+10)
	Хар 13 (+7)

11 эвистро буюнов (Е)	Миньон 11 уровня
Средний стихийный магический зверь (демон)	Опыт 150 за каждого
Инициатива +8 Чувства Внимательность +8; тёмное зрение	
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не причиняет миньону урон.	
КД 21; Стойкость 23, Реакция 19, Воля 19	
Сопrotивляемость 10 изменчивая (1/сцену; смотрите 283 страницу Бестиария)	
Скорость 6	
⚔ Когти и зубы (стандартное; неограниченный)	
+14 против КД; урон 6.	
Резня	
Демон резни миньон получает бонус +1 к рукопашным атакам, если в смежных с целью клетках находится один и более его союзников (+3, если один из этих союзников — другой демон резни). Этот бонус складывается с боевым превосходством.	
Мировоззрение Хаотично-злое	Языки Бездны
Сил 24 (+12)	Лов 16 (+8)
Тел 23 (+11)	Инт 7 (+3)
	Мдр 16 (+8)
	Хар 9 (+4)

ТАКТИКА

Мезодемоны формируют первую линию обороны. Когда появляются искатели приключений, один мезодемон криком предупреждает всех остальных, а другой переходит к главному входу и зовёт на помощь эвистро. Два других обходят дом, чтобы тоже встретиться с ИП. Мезодемоны используют *пронзающие зубы*, чтобы удерживать врагов на месте, а эвистро могли их уничтожить.

Эвистро выбегают из разрушенного дома во втором раунде. Они сражаются группами по две или три особи, чтобы иметь боевое превосходство и использовать бонус от *резни*, атакуя вначале ИП, удерживаемых мезодемонами.

Оболочковый паук кидает *гниющую паутину* в группу ИП, после чего остаётся в гуще сражения, используя *шквал укусов*. Он приберегает паутину душ до того момента, когда на него насядут как минимум два врага, и держится он при этом поближе к иммолисту, чтобы получать преимущество от *могильной силы*.

Иммолит поджидает ИП внутри руин, защищая алтарь. Он заготавливает действие для атаки первого увиденного ИП *проклятием смертного пламени*. Потом он использует *пламенный захват* против всех врагов, оказавшихся в пределах досягаемости. Он в каждом раунде использует *могильную силу*, чтобы устранять урон, полученный им и оболочковым пауком.

Иммолит и его союзники поклялись защищать это место и идол. Они сражаются до смерти.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Яркий свет (от двух магических факелов на мосту). В руинах идол Оркуса заполняет южную часть дома тусклым светом. Все прочие места погружены во тьму.

Потолок: Потолок находится в 3 метрах над полом в более высокой части и в 6 метрах над полом в более низкой части.

Окрестные земли: Развалины стоят на каменистом гребне, возвышающемся на 9 метров над полом пещеры. Существа, упавшие с края возвышения, получают урон 3к10.

Каменные стражи: Статуи, стоящие по краям от двери, выглядят как летучие мыши, сжимающие в когтях клинки длинных мечей. Персонаж, преуспевший в проверке Подземелий со Сл 25, узнаёт в статуях символ дома Адинклирвов.

Мусор: Пространство, заполненное обломками, сломанной мебелью и телами, является труднопроходимой местностью.

Идол Оркуса: Идол Оркуса предоставляет всем демонам в пределах 6 клеток бонус +1 к броскам атаки и урона. Все таланты с ключевым словом «некротический», использованные в пределах 6 клеток от идола, причиняют при критическом попадании дополнительный урон 2к6. У идола КД 18, Стойкость 16, Реакция 16 и 150 хитов.

Персонаж с тренированной Магией может совершить проверку Магии со Сл 20, чтобы определить, что от идола исходит стихийная и некротическая энергия. Проверка Магии со Сл 25 позволит понять, что это из-за него в окрестностях появились провалы в Бездну, и что его уничтожение закроет их.



СЦЕНА 10: ПОСТРОЙКИ ДЛЯ РАБОВ

Уровень сцены 14 (5 600 опыта)

ОБСТАНОВКА

1 упырь из Бездны (А)
2 чвиденча (С)
1 митренда (М)
10 дроу стайных упырей (D)

Отряд нежити, возглавляемый упырём из Бездны, захватил рабовладельческий комплекс и убил его обитателей. Некоторые жертвы из-за стихийной силы, струящейся по Ферворулу, превратились в упырей и присоединились к торгшейся нежити.

Если искатели приключений подойдут к постройкам с юга, прочтите:

На 9-метровом возвышении стоит большой комплекс, связанный мостами с руинами на юге и основной частью поселения, окружающей храм, на востоке.

Если искатели приключений подойдут к постройкам с востока, прочтите:

Двустворчатые двери в стене большого каменного дома распахнуты настежь.

Когда искатели приключений подойдут исследовать аукционную площадку, прочтите:

На платформе высотой 4,5 метра стоит огороженная площадка, куда ведут несколько ступеней. В северной части распахнута полуотворщенная дверца, а внутри лежат многочисленные трупы.

Проверка Внимательности

Сл 18: Внутри загона видны втопанные в землю кандалы.

Когда искатели приключений войдут в вестибюль, прочтите:

Пол в этой большой комнате украшен мозаикой, изображающего избитого и окровавленного эльфа в наручниках. Четыре статуи, стоящие здесь, тоже изображают эльфов в цепях. Меж статуй стоят двустворчатые деревянные двери с резными изображениями пауков.

Когда искатели приключений войдут в комнату работников, прочтите:

В этой богато убранной комнате кровать и деревянный пол залиты кровью. По краям от кровати стоят два столика, и один из них перевёрнут.

Проверка Внимательности

Сл 18: В сторону двери ведут кровавые следы, переходящие в длинное кровавое смазанное пятно, из чего можно сделать вывод, что кто-то пытался сбежать, но его затащили обратно в комнату.

Когда искатели приключений войдут в пыточную, прочтите:

В центре комнаты стоят пустые клетки. Их прутья изогнуты, а пол в них перепачкан кровью. В нише стоят пыточные приспособления, с виду часто использовавшиеся.

Когда искатели приключений войдут в спальню, прочтите:

В этой комнате стоят двадцать пустых коек. Они разобраны, и видно, что на них недавно спали.

Когда искатели приключений войдут в столовую, прочтите:

В этой большой комнате стоят три длинных стола со скамейками с обеих сторон от каждого. Кружки с пивом и чаши с кашей выглядят оставленными в спешке.

Когда искатели приключений войдут на кухню, прочтите:

На крюках с потолка висит сушёное мясо, горшки, сковороды и прочая кухонная утварь. Вдоль северной стены стоят буфеты и столы. У восточной стены стоит большой очаг, в котором горит яркое пламя.

Упырь из Бездны (В)	Налётчик 16 уровня
Средний стихийный гуманоид (нежить)	Опыт 1 400

Инициатива +16 Чувства Внимательность +10; тёмное зрение
Могильная вонь аура 3; Враги в ауре получают штраф -2 ко всем защита.

Хиты 156; Ранен 78; смотрите также *кровь мертвеца*
КД 30; Стойкость 30, Реакция 29, Воля 25

Иммунитет болезни, яд; Сопrotивляемость 10 некротическая энергия; Уязвимость 5 излучение
Скорость 8, лазая 4

⬆ Укус (стандартное; неограниченный)

+21 против КД; урон 2к8 + 7, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает). Если цель — живое существо, уже обездвиженное, ошеломлённое или находящееся без сознания, укус причиняет дополнительный урон 2к6

⬅ Кровь мертвеца (когда хиты опускаются до 0) ⬆ Некротическая энергия

Ближняя вспышка 1; Все враги во вспышке получают урон некротической энергией 10.

Мировоззрение Хаотично-злое	Языки Бездны
Навыки Скрытность +19	
Сил 24 (+15)	Лов 22 (+14)
Тел 20 (+13)	Мдр 15 (+10)
	Хар 10 (+8)

10 дроу стайных упырей (D)	Миньон 13 уровня
Средний природный гуманоид (нежить)	Опыт 200 за каждого

Инициатива +11 Чувства Внимательность +7; тёмное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не причиняет миньону урон.
КД 25; Стойкость 22, Реакция 24, Воля 20

Иммунитет болезни, яд; сопротивляемость 10 некротическая энергия
Скорость 8, лазая 4

⬆ Когти (стандартное; неограниченный)

+16 против КД; урон 6, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Мировоззрение Хаотично-злое	Языки Общий, Эльфийский
Навыки Скрытность +16	
Сил 17 (+8)	Лов 22 (+11)
Тел 18 (+9)	Мдр 14 (+7)
	Хар 15 (+7)

2 чвиденча (С)		Громила 13 уровня
Средний фейский магический зверь (изгнанник, паук)		Опыт 800 за каждого
Инициатива +9	Чувства Внимательность +9; тёмное зрение, чувство вибрации	10
Хиты 160; Ранен 80	КД 25; Стойкость 25, Реакция 22, Воля 22	
Скорость 6, лазая 6 (паучье лазание)		
⬇ Когти (стандартное; неограниченный)		
+16 против КД; урон 3к6 + 6, и цель сдвигается на 2 клетки.		
⬇ Пронзающие когти (стандартное; неограниченный)		
+16 против КД; урон 2к6 + 6, и цель становится захваченной (высвобождение оканчивает).		
⬇ Торопливый бросок (стандартное; на сцену)		
Чвиденча совершает атаку в броске. Он может перемещаться по труднопроходимой местности без штрафа к скорости. +14 против Стойкости; урон 4к10 + 6.		
Мировоззрение Хаотично-злое	Языки Общий, Эльфийский	
Навыки Скрытность +14		
Сил 22 (+12)	Лов 17 (+9)	Мдр 16 (+9)
Тел 20 (+11)	Инт 3 (+2)	Хар 6 (+4)

Митренда (М)		Налётчик 11 уровня
Средний фейский магический зверь (изгнанник, паук)		Опыт 600
Инициатива +10	Чувства Внимательность +10; тёмное зрение, чувство вибрации	10
Хиты 110; Ранен 55	КД 25; Стойкость 23, Реакция 22, Воля 17	
Сопrotивляемость 10 яд		
Скорость 6		
⬇ Когти (стандартное; неограниченный)		
+16 против КД; урон 2к6 + 6.		
➤ Бросок паутины (стандартное; неограниченный)		
Дальнобойный 10; +14 против Реакции; цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).		
➤ Подтаскивание (стандартное; на сцену)		
Только по обездвиженным целям; +14 против Стойкости; урон 1к8 + 6 и цель подтягивается на 2 клетки. Если митренда попадает этой атакой, она может использовать против цели ужасный укус (смотрите ниже) малым действием.		
⬇ Ужасный укус (стандартное; неограниченный) ♦ Яд		
Только по обездвиженным целям; +16 против КД; урон 1к6 + 6 и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).		
Мировоззрение Хаотично-злое	Языки Общий, Эльфийский	
Навыки Запугивание +8, Подземелья +10, Скрытность +15		
Сил 23 (+11)	Лов 20 (+10)	Мдр 11 (+5)
Тел 14 (+7)	Инт 8 (+4)	Хар 6 (+3)

ТАКТИКА

Местные существа неорганизованны и не готовы к атаке. Если искатели приключений будут осторожны при входе, они получают раунд неожиданности.

Упырь из Бездны перестаёт исследовать пыточные приспособления и идёт на звуки сражения, ведя с собой стайных упырей. Когда он найдёт ИП, он с яростью нападёт на них и будет сражаться до уничтожения.

Чвиденчи пришли сюда, чтобы полакомиться мертвечиной, но и от свежего мяса они отказываться не собираются. Они не реагируют на звуки сражения, но если заметят существо в пределах своей 3-метровой области чувства вибрации, они вступают в бой. Каждый чвиденча совершает *торопливый бросок*, после чего атакует *пронзающими когтями* жертву в слабых доспехах. При уменьшении хитов до 10, они убегают.

Митренда держится в стороне от сражения, используя издалека *бросок паутины*. Обездвиженная цель *подтаскивается*, а потом по ней совершается *ужасный укус*.

Стайные упыри бросаются на ИП, страстно желая испытать свежей горячей крови. Они действуют командами по двое, чтобы всегда обладать боевым превосходством, но увидев обездвиженного врага, упыри отказываются от всякой тактики и наваливаются на него всем скопом.

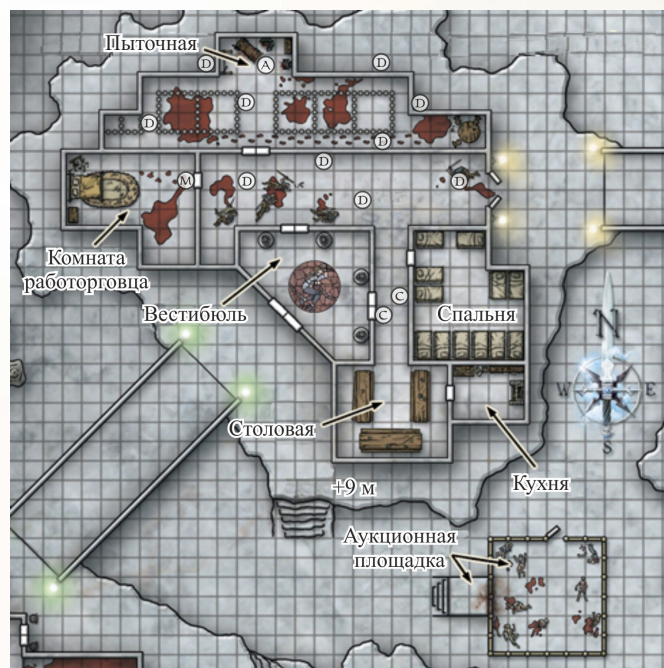
ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Яркий свет (магические факелы) возле обоих входов. Внутри здания темно.

Потолок: Высота потолка — 6 метров.

Двери: Все двери в здании раскрыты, но их можно запереть проверкой Воровства со Сл 25.

Клетки: Для того чтобы пройти через разогнутые прутья клеток в пыточной, требуется потратить одну дополнительную клетку перемещения. Путья предоставляют укрытие от существ извне клетки. Существа, находящиеся снаружи клетки, обладают отличным укрытием от тех, кто находится внутри.



СЦЕНА 11: ВИЛЛА ПРЕДАТЕЛЬНИЦЫ

Уровень сцены 16 (7 200 опыта)

ОБСТАНОВКА

Ларин, вампир лорд (L)

1 призрак с мечом (W)

2 вопящих привидения (G)

8 дроу вампирских отродий (V)

Ларин, жрица Лолт, совращённая властью Оркуса, теперь служит Зиритиану командующей войсками. Она страстно ждёт момент, когда последователи Зиритиана сомнут внутреннюю оборону поселения, и она сможет лично принести матрону Урлвейн в жертву.

Если искатели приключений ищут союза с дроу, уничтожение Ларин это прекрасный способ заслужить их благосклонность. Информацию об этом смотрите на 10 странице *Первой книги приключения*.

Когда искатели приключений приблизятся к вилле, прочтите:

Этот особняк находится на 6-метровом возвышении. Стены его украшены резными изображениями изящных женщин дроу и ползающих пауков. Каменная лестница, ведущая наверх, к двустворчатым железным дверям, вырезана в форме дварфов, умирающих под тяжестью ступеней, которые они держат.

Когда искатели приключений входят в Зал Шёпотов и смогут осмотреться, прочтите:

Здесь с потолка свисают занавеси из серой паутины. Пол выложен светлым мрамором с лиловыми прожилками.

Проверка Внимательности

Сл 20: За паутинными занавесями видны контуры гуманоидных фигур.

Сл 25: В воздухе чувствуется слабый запах свежей крови.

Вампирские отродья не нападают, пока искатели приключений не дойдут до Храма Крови.

Когда ИП входят в Храм Крови, покажите им «Ларин» с 28 страницы Первой книги приключения и прочтите:

В этом нечестивом храме в два ряда стоят шесть больших статуй Оркуса. У дальней стены стоит обворожительная дроу, чьё отражение видно в бассейне с тёмной кровью. Вдоль бассейна лежат мертвые дроу с перерезанными глотками. Круг на полу за её спиной пульсирует кроваво-красным светом, а сама она смотрит на вас и улыбается.

Ларин, вампир лорд (L) Элитный контроллер 16 уровня
Средний фейский гуманоид, дроу (нежить) Опыт 2 800

Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +17; тёмное зрение

Хиты 302; **Ранен** 151; смотрите *вытягивание крови*

Регенерация 10 (регенерация не действует, пока вампир лорд находится под прямыми солнечными лучами)

КД 30; **Стойкость** 26, **Реакция** 30, **Воля** 28

Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 10 излучение

Спасброски +2

Скорость 7

Единицы действия 1

⬇ **Касание скорби** (стандартное; неограниченный)

+21 против КД; урон 2к6 + 8, и цель становится изумлённой до конца следующего хода Ларин.

✳ **Кровавый пир** (стандартное; перезарядка ⚡ ⚡)

Зональная вспышка 2 в пределах 10 клеток; +19 против Стойкости; урон 1к10 + 8 и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает). Кроме того, вся нежить во вспышке может совершить шаг на 1 клетку.

⬇ **Вытягивание крови** (стандартное; перезарядка ⚡) ⬆ **Исцеление**

Требуется боевое превосходство; +18 против Стойкости; урон 2к12 + 8, цель становится ослабленной (спасение оканчивает), а Ларин восстанавливает 75 хитов.

➤ **Доминирующий взгляд** (малое; перезарядка ⚡) ⬆ **Очарование**

Дальнобойный 5; +18 против Воли; цель становится доминируемой (спасение оканчивает, но к спасброскам применяется штраф –2). *Последствие:* цель становится изумлённой (спасение оканчивает). Ларин может доминировать только над одним существом одновременно.

⬇ **Облако тьмы** (малое; на сцену)

Ближняя вспышка 1; этот талант создаёт облако тьмы, которое остаётся на месте до конца следующего хода Ларин. Облако блокирует линию обзора для всех существ кроме неё. Все существа, находящиеся полностью в пределах облака (за исключением Ларин), становятся ослеплёнными, пока существует облако.

Туманная форма (стандартное; на сцену) ⬆ **Превращение**

Ларин становится неосязаемой и получает скорость полёта 12, но не может совершать атаки. Она может оставаться в туманной форме вплоть до 1 часа или до самостоятельного окончания эффекта малым действием.

Башмаки эладринов (движение; на сцену) ⬆ **Телепортация**

Ларин телепортируется на 5 клеток.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Общий, Эльфийский

Навыки Запугивание +21, Обман +21, Скрытность +19

Сил 12 (+9) **Лов** 22 (+14) **Мдр** 18 (+12)

Тел 15 (+10) **Инт** 16 (+11) **Хар** 27 (+16)

Снаряжение башмаки эладринов

8 дроу вампирских отродий (V) Миньон 12 уровня
Средний фейский гуманоид (нежить) Опыт 175 за каждого

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +6; тёмное зрение

Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не причиняет миньону урон.

КД 26; **Стойкость** 23, **Реакция** 24, **Воля** 23

Иммунитет болезни, яд; **сопротивляемость** 10 некротическая энергия

Скорость 7, лазая 4 (паучье лазание)

⬇ **Когти** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Некротическая энергия**

+18 против КД; урон некротической энергией 6 (раненой цели урон некротической энергией 8).

Уничтожение солнечным светом

Вампирское отродье, начинающее ход под прямым солнечным светом, может совершить в свой ход только одно действие движения. Если оно оканчивает ход всё ещё под прямым солнечным светом, то оно умирает, рассыпаясь в прах.

Мировоззрение Злое

Языки Общий, Эльфийский

Навыки Скрытность +16

Сил 14 (+7) **Лов** 16 (+8)

Мдр 12 (+6)

Тел 14 (+7) **Инт** 10 (+5)

Хар 14 (+7)

Призрак с мечом (W) **Соглядайт 17 уровня**
Средний теневой гуманоид (нежить) **Опыт 1 600**

Инициатива +19 **Чувства** Внимательность +14; тёмное зрение
Хиты 90; **Ранен** 45; смотрите также *предсмертный удар*
Регенерация 10 (если призрак с мечом получает урон излучением, регенерация не действует до конца его следующего хода)
КД 30; **Стойкость** 29, **Реакция** 30, **Воля** 32
Иммунитет болезни, яд; **Сопrotивляемость** 20 некротическая энергия, неосязаемый; **Уязвимость** 10 излучение (смотрите также выше *регенерация*)
Скорость летая 8 (парение); фазирование; смотрите также *теневое скольжение*

⊕ **Теневое меч** (стандартное; неограниченный) ⊕ **Некротическая энергия**

+20 против Реакции; урон некротической энергией 2к8 + 7, и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).

⊕ **Предсмертный удар** (когда хиты опускаются до 0) ⊕ **Некротическая энергия**

Призрак с мечом совершает шаг на 4 клетки и рукопашную стандартную атаку, причиняя при попадании дополнительный урон некротической энергией 2к8.

Боевое превосходство ⊕ **Некротическая энергия**

Призрак с мечом причиняет дополнительно 2к6 урона некротической энергией всем целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

Теневое скольжение (движение; на сцену)

Призрак с мечом совершает шаг на 6 клеток.

Порождение призраков

Любой гуманоид, убитый призраком с мечом, воскресает самостоятельным призраком с мечом в начале следующего хода создателя, появляясь в пространстве, где он был убит (или в ближайшем свободном пространстве). Воскрешение убитого существа (используя ритуал Оживление Мёртвых) не уничтожает сотворённого призрака.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Общий
Навыки Скрытность +20
Сил 14 (+10) **Лов** 24 (+15) **Мдр** 12 (+9)
Тел 18 (+12) **Инт** 11 (+8) **Хар** 24 (+15)

2 вопящих привидения (банши) (G) **Контроллер 12 уровня**
Средний теневой гуманоид (нежить) **Опыт 700 за каждого**

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение
Хиты 91; **Ранен** 45
КД 23; **Стойкость** 23, **Реакция** 23, **Воля** 24
Иммунитет болезни, яд; **Сопrotивляемость** неосязаемый
Скорость летая 6 (парение); фазирование

⊕ **Призрачное касание** (стандартное; неограниченный) ⊕ **Некротическая энергия**

+15 против Реакции; урон некротической энергией 1к10 + 2.

➤ **Лик смерти** (стандартное; неограниченный) ⊕ **Психическая энергия, Страх**

Дальнобойный 5; +15 против Воли; урон психической энергией 2к6 + 3, и цель получает штраф -2 ко всем защита (спасение оканчивает).

⊕ **Ужасающий визг** (стандартное; перезарядка ☐ ☐) ⊕ **Психическая энергия, Страх**

Ближняя вспышка 5; нацеливается на врагов; +15 против Воли; урон психической энергией 2к8 + 3, цель толкается на 3 клетки и становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Общий
Навыки Скрытность +13
Сил 14 (+8) **Лов** 15 (+8) **Мдр** 14 (+8)
Тел 13 (+7) **Инт** 10 (+6) **Хар** 17 (+9)

ТАКТИКА

Ларин начинает сражение с того, что нацеливает на ближайших искателей приключений *кровавый пир*. После этого она перемещается на расстояние 5 клеток от лидера и тратит единицу действия на совершение *доминирующего взгляда*. В следующих раундах она использует *касание скорби*, пока её хиты не опустятся до 15. После этого она входит в портал и оказывается в зоне B1 (смотрите ниже).

Призрак с мечом помогает одному из союзников окружать врагов, поддерживая боевое превосходство и постоянно атакуя *теневым мечом*. Ослабленных ИП он оставляет вопящим привидениям и вампирским отродьям, а сам с помощью *теневого скольжения* перемещается к новым целям.

Вопящие привидения выходят из бассейна с кровью, испуская *ужасающий визг*. Пока этот талант перезаряжается, они совершают атаки *ликом смерти*.

Вампирские отродья окружают отдельных искателей приключений, чтобы обладать боевым превосходством.

Все присутствующие существа преданы Ларин. Даже если их госпожа сбежит, они будут сражаться до уничтожения.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Нет.

Потолок: Высота потолка 9 метров.

Занавеси: Занавеси, сотканые из плотной паутины (КД 10, Стойкость 8, Реакция 8, 10 хитов), висят от потолка до пола в указанных местах, предоставляя покров. Персонаж может сорвать занавесь на пол стандартным действием и проверкой Силы со Сл 15.

Потайные двери: Потайные двери ведут в комнату удовольствий, и их можно найти проверкой Внимательности со Сл 25.

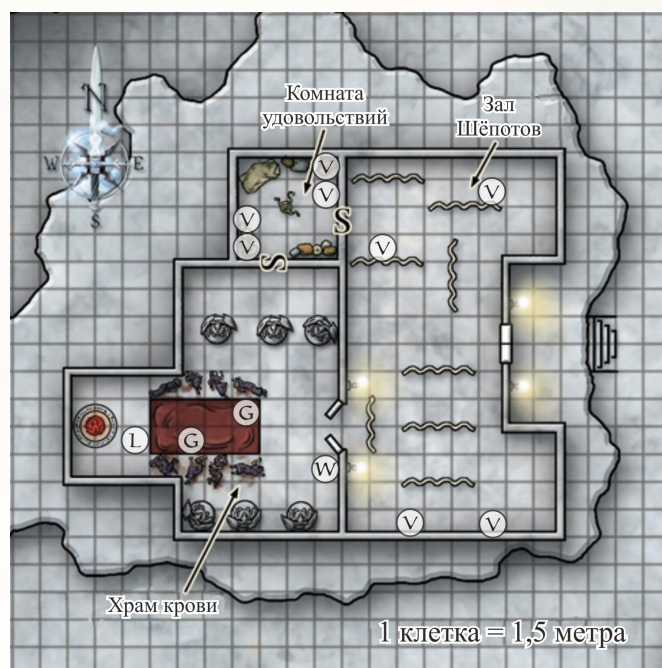
Большие статуи: Шесть статуй Оркуса выставлены в Храме Крови в два ряда, все они высотой 7,5 метров и каждая весит несколько тонн. На статую можно влезть проверкой Атлетики со Сл 15.

Бассейн с кровью: Бассейн глубиной 1 метр является труднопроходимой местностью.

Принесённые в жертву культисты: По обеим сторонам от бассейна лежат останки восьмерых культистов дроу, принесших себя в жертву для открытия портала в Бездну.

Комната удовольствий: В этой потайной комнате находятся большие мягкие подушки и украшенная самцветами чаша, стоящая 750 зм.

Портал: Портал ведёт во Владения Смерти, необычное место в Царстве Теней. Персонажи, прошедшие через портал, оказываются в зоне B1 (смотрите на 36 странице).



СЦЕНА Л12: ХРАМОВАЯ ЧАСОВНЯ

Уровень сцены 15 (6 200 опыта)

ОБСТАНОВКА

1 паутинный голем молотильщик (W)

Маарт, дроу ассасин (M)

2 дроу храмовника (T)

В этой часовне живут храмовники дроу, орден святых рыцарей, преданных Королеве Пауков. Нападение на поселение унесло жизни нескольких храмовников, оставив в живых только тех, что оставались в храме (зона Л14) и тех двух, что были здесь, в часовне. Кроме них здесь укрылся ассасин Маарт (шпион матроны Урлврейн).

Информацию о дипломатическом прохождении этой сцены смотрите на 10 странице *Первой книги приключения*.

Когда искатели приключений приблизятся к храмовой часовне, прочтите:

На 9-метровом возвышении стоит небольшой, но крепкий храм. С поселением он соединён широким мостом. Вокруг этого тёмного здания стоят каменные статуи, изображающие четырёхруких дроу в латах и с двумя копиями.

Когда искатели приключений войдут в здание, прочтите:

В этой комнате чувствуется что-то дурное и зловещее. В центре стоит ещё одна статуя, покрытая, густой паутиной. Северная стена украшена резьбой, изображающей гротескные женские лица, у которых из открытых ртов струится пыль. Пыль исчезает до того как коснётся пола.

Проверка Внимательности

Сл 23: Ты замечаешь, что статуя совершает мелкие, едва уловимые движения.

Паутинный голем оживает и нападает (возможно, застав врагов врасплох), если в пределах его досягаемости оказывается кто-то кроме дроу.

Когда искатели приключений войдут в часовню, прочтите:

Дурное предчувствие усиливается. Пол здесь выложен тёмно-синей плиткой, и на нём расстелены фиолетовые коврики. У северной стены стоит чёрный алтарь, вырезанный в форме огромного паука, чьи фасетчатые глаза сверкают в тусклом свете жаровен.

Паутинный голем молотильщик (W) Элитный солдат 14 уровня
Большой природный оживлённый (механизм) Опыт 2 000

Инициатива +16 **Чувства** Внимательность +14; тёмное зрение
Хиты 284; **Ранен** 142

КД 30; **Стойкость** 25, **Реакция** 26, **Воля** 21

Спасброски +2

Скорость 6, лазая 6 (паучье лазание)

Единицы действия 1

⬇ **Удар** (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +21 против КД; урон 2к8 + 6, и цель становится отмеченной до конца следующего хода паутинного голема.

⬇ **Двойной удар** (стандартное; неограниченный)

Паутинный голем молотильщик совершает две атаки ударом.

⬇ **Поимка и отпускание** (немедленный ответ, когда отмеченная цель совершает шаг; неограниченный)

Досягаемость 2; +21 против КД; урон 1к8 + 6, молотильщик сдвигает цель на 5 клеток и сбивает её с ног.

⬅ **Плевок паутиной** (стандартное; перезарядка ☒ ☐☐)

Ближняя волна 3; +19 против Реакции; цель становится замедленной (спасение оканчивает). *Первый проваленный спасбросок:* Цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Мировоззрение Без мировоззрения

Языки —

Сил 20 (+12)

Лов 25 (+14)

Мдр 14 (+9)

Тел 22 (+13)

Инт 5 (+5)

Хар 9 (+8)

Маарт, дроу ассасин (M)

Соглядатай 16 уровня

Средний фейский гуманоид

Опыт 1 400

Инициатива +20 **Чувства** Внимательность +14; тёмное зрение
Хиты 114; **Ранен** 57

КД 30; **Стойкость** 24, **Реакция** 28, **Воля** 23

Скорость 7

⬇ **Кинжал** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Оружие, Яд**

+21 против КД; урон 2к4 + 8 и теневая эссенция.

⌘ **Кинжал** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Оружие, Яд**

Дальнобойный 5/10; +21 против КД; урон 2к4 + 8 и теневая эссенция.

⬅ **Облако тьмы** (малое; на сцену)

Ближняя вспышка 1; этот талант создаёт облако тьмы, которое остаётся на месте до конца следующего хода Маарта. Облако блокирует линию обзора для всех существ кроме него. Все существа, находящиеся полностью в пределах облака (за исключением Маарта), становятся ослеплёнными, пока существует облако.

Боевое превосходство

Дроу ассасин причиняет дополнительно 2к6 урона рукопашными и дальнобойными атаками целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

Теневая эссенция ⬆ **Яд**

Существо, по которому попадает оружие, покрытое *теневой эссенцией*, получает продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает). *Первый проваленный спасбросок:* Цель становится ещё и ослабленной (спасение оканчивает). *Второй проваленный спасбросок:* Цель становится ослеплённой до конца сцены.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Общий, Эльфийский

Навыки Запугивание +16, Скрытность +21

Сил 19 (+12)

Лов 26 (+16)

Мдр 13 (+9)

Тел 12 (+9)

Инт 14 (+10)

Хар 16 (+11)

Снаряжение кожаный доспех, 8 кинжалов*

* Это оружие покрыто *теневой эссенцией*

2 дроу храмовника (Т) Средний фейский гуманоид	Солдат 16 уровня Опыт 1 400 за каждого
Инициатива +11 Чувства Внимательность +15; тёмное зрение Хиты 150; Ранен 75 КД 32; Стойкость 28, Реакция 22, Воля 25 Иммунитет страх Скорость 6	
☙ Копьё (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие +23 против КД; урон 1к8 + 8, и цель становится отмеченной до конца следующего хода храмовника.	
☙ Яростный отпор (немедленное прерывание, когда смежная отмеченная цель совершает шаг; неограниченный) ♦ Оружие Требуется копьё; +23 против КД; урон 2к8 + 8 и цель сбивается с ног.	
☙ Гнев Лолт (стандартное; перезаряжается когда впервые становится раненым) Ближняя вспышка 1; +21 против Стойкости; урон ядом 1к10 + 4, цель получает продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает) и толкается на 1 клетку.	
Шёпот Королевы Пауков Дроу храмовник получает бонус +2 к броскам атаки по раненым целям.	
Мировоззрение Хаотично-злое Языки Общий, Эльфийский Навыки Запугивание +17, Скрытность +9 Сил 24 (+15) Лов 12 (+9) Мдр 15 (+10) Тел 14 (+10) Инт 8 (+7) Хар 19 (+12)	
Снаряжение латный доспех, копьё	

ТАКТИКА

Паутинный голем замедляет искателей приключений *плевком паутины*, после чего тратит единицу действия на совершение *двойного удара*. При случае он с помощью *поимки и отпускания* отправляет врагов к одной из гримас Лолт (смотрите подробности ниже).

Храмовники слышат звуки сражения и бегут через кельи, немного задерживаясь, чтобы предупредить отдыхающего Маарта. Храмовники атакуют *копьями*, приберегая *гнев Лолт* до момента, когда они смогут нацелиться сразу как минимум на троих ИП. При возможности они окружают врагов совместно с паутинным големом. Когда голем умирает, оба храмовника отступают в часовню, где и сражаются до смерти.

Ассасин Маарт сотрудничает с храмовниками, окружая самого слабого с виду рукопашного бойца и атакуя его отравленным кинжалом. Став раненым, он использует *облако тьмы* и убегает по мосту, чтобы сообщить матроне Урлвейн о приходе искателей приключений.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Темнота в вестибюле и кельях. Тусклый свет в часовне (от двух жаровен).

Потолок: Потолок находится на высоте 6 метров.

Гримасы Лолт: Каменные лица на северной стене часовни являются проводниками духовной силы. Все не поклоняющиеся Лолт существа, входящие в одну из клеток у северной стены, или начинающие там ход, подвергаются атаке: +18 против Воли; урон 1к4 + 1, и цель получает до конца своего следующего хода штраф –2 к броскам атаки.

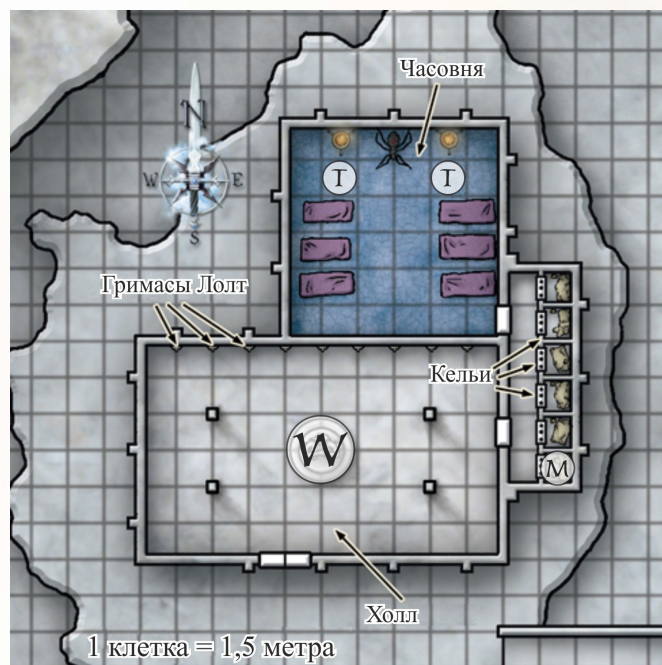
Жестокий рой Лолт Большой природный зверь (паук, рой)	Солдат 17 уровня Опыт 1 600
Инициатива +18 Чувства Внимательность +12; чувство вибрации 10 Хиты 162; Ранен 81 Нападение роя аура 1; жестокий рой Лолт совершает свободным действием стандартные атаки по всем врагам, начинающим ход в ауру. Кроме того, все враги, входящие в ауру или начинающие в ней ход, становятся обездвиженными (спасение оканчивает) от липких нитей паутины. КД 33; Стойкость 29, Реакция 32, Воля 28 Сопrotивляемость половина урона от рукопашных и дальнoбойных атак; Уязвимость 10 ближним и зональным атакам. Скорость 8, лазающая 6 (паучье лазание)	
☙ Рой клыков (стандартное; неограниченный) ♦ Яд +22 против Реакции; урон 2к8 + 7 и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).	
☙ Брызги яда (стандартное; перезарядка ☐ ☐ ☐) ♦ Яд Ближняя вспышка 3; +22 против Стойкости; враги во вспышке получают урон ядом 3к10 + 6 и становятся ослабленными (спасение оканчивает).	
Мировоззрение Хаотично-злое Языки — Навыки Скрытность +21 Сил 20 (+13) Лов 26 (+16) Мдр 18 (+12) Тел 18 (+12) Инт 2 (+4) Хар 9 (+7)	

Алтарь Лолт: Алтарь в форме паука, стоящий в часовне, воодушевляет последователей Лолт. Все дроу и пауки, видящие алтарь, получают бонус +1 к броскам атаки.

Дроу храмовник может стандартным действием помолиться у алтаря и призвать жестокий рой Лолт. Если рой будет призван, увеличьте награду опытом.

Восемь глаз алтаря являются красной шпинелью (каждый стоит 500 зм). На самом верху установлен зачернённый *магический символ веры* +4 и серебряный кубок, отделанный лунными камнями (стоимостью 2 500 зм).

Кельи: В каждой келье есть одеяло, большой кувшин с водой и молитвенник с писаниями Лолт. В северной келье есть два *зелья живучести*.



СЦЕНА 13: СРАЖЕНИЕ В РУИНАХ

Уровень сцены 15 (6 100 опыта)

ОБСТАНОВКА

1 упырь глазокус
2 врока
12 дроу стайных упырей
Пролом в Бездну (А)

Здесь, на окраине Ферворула, жили его обыватели. Жилые дома и прочие здания вырезались в огромных сталагмитах, которыми усыпан пол пещеры. Эта часть поселения сильно пострадала от вторжения, и улицы с магазинами буквально заполнены мертвецами. Здесь всё ещё идут сражения, хотя это скорее не битва, а резня.

Когда искатели приключений впервые окажутся среди руин, прочтите:

Сталагмиты, расставленные лабиринтом, вырыты изнутри и превращены в жилые дома и магазины. Грубо вымощенные улицы заполнены отбросами, мусором и бесчисленными телами дроу. Здесь стоит гробовая тишина. Внезапно где-то впереди возникает вспышка кроваво-красного цвета, за которой следует пронзительный крик от боли.

Когда персонаж впервые войдёт в одно из зданий, прочтите:

Полый внутри сталагмит заполнен сломанной мебелью и трупами. Грубые стены вымазаны кровью.

Используйте для этой сцены прилагающуюся большую карту. Игроки помещают своих персонажей в клетках, помеченных как «ИП начинают здесь». Не помещайте на карту чудовищ, пока искатели приключений их не увидят.

2 врока	Налётчик 13 уровня
Большой стихийный гуманоид (демон)	Опыт 800 за каждого
Инициатива +12 Чувства Внимательность +13; тёмное зрение Хиты 132; Ранен 66; смотрите также <i>споры безумия</i> КД 27; Стойкость 25, Реакция 23, Воля 23 Сопrotивляемость 10 изменчивая (2/сцену; смотрите 283 страницу <i>Бестиария</i>) Скорость 6, летая 8; смотрите также <i>атака с налёта</i>	
⬇ Коготь (стандартное; неограниченный)	
Досыгаемость 2; +18 против КД; урон 2к8 + 6.	
⬇ Атака с налёта (стандартное; неограниченный)	
Врок пролетает вплоть до 8 клеток и совершает одну атаку когтём в любой точке перемещения. Врок не провоцирует атаки, когда удаляется от цели этого таланта.	
⬅ Ошеломляющий визг (стандартное; перезарядка 11)	
Ближняя вспышка 3; глухие существа обладают иммунитетом; +17 против Стойкости; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода врока.	
⬅ Споры безумия (свободное; когда впервые станет раненым; на сцену) ⬆ Яд	
Ближняя вспышка 2; демоны обладают иммунитетом; +16 против Воли; урон ядом 1к10 + 4, и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).	
Мировоззрение Хаотично-злое	Языки Бездны
Навыки Обман +15, Проницательность +13	
Сил 23 (+12)	Лов 19 (+10) Мдр 15 (+8)
Тел 20 (+11)	Инт 12 (+7) Хар 19 (+10)

Разделите чудовищ на две группы по четыре стайных упыря и одному вroku в каждой, плюс одна группа из четырёх стайных упырей и упыря глазокуса. Определите инициативу для каждой группы. В начале каждого раунда выбирайте одну из групп и помещайте её в одной из стартовых зон чудовищ. К концу третьего раунда в игру должны вступить все существа.

ОСНОВНАЯ ЗОНА

Карта изображает место, в котором эта сцена скорее всего будет проходить, но вы можете изменить его, чтобы дать ИП сложный бой раньше по сюжету. В этом случае начните в другой части карты, придумайте карту самостоятельно или используйте *D&D Dungeon Tiles*, чтобы воспроизвести любую другую часть поселения. Убедитесь при этом, что вы предоставили достаточно пространства. Для того чтобы вместились многочисленные чудовища этой сцены, необходимо пространство 20 на 30 клеток.

Упырь глазокус	Контроллер (лидер) 16 уровня
Средний стихийный гуманоид (нежить)	Опыт 1 400
Инициатива +10 Чувства Внимательность +11; тёмное зрение Могильная вонь аура 3; враги в ауре получают штраф –2 ко всем защита Хиты 151; Ранен 75; смотрите также <i>кровь мертвеца</i> КД 30; Стойкость 28, Реакция 27, Воля 29 Иммунитет болезни, яд; Сопrotивляемость 10 некротическая энергия; Уязвимость 5 излучение Скорость 6, лагая 6	
⬇ Зазубренные когти (стандартное; неограниченный)	
+21 против КД; урон 1к8 + 6, продолжительный урон 5 и цель становится замедленной (спасение оканчивает и то, и другое).	
⬅ Око Доресэйна (стандартное; перезарядка 11) ⬆ Некротическая энергия	
Ближняя волна 3; +19 против Стойкости; урон некротической энергией 3к6 + 8 и цель становится ослабленной (спасение оканчивает). За каждое существо, по которому упырь глазокус попал этой атакой, он получает по 5 временных хитов.	
⬅ Смертельный рык (стандартное; на сцену)	
Ближняя вспышка 2; союзная нежить снимает одно состояние, как если бы она преуспела в спасброске, и может совершить шаг на 2 клетки. Те, на ком не было таких состояний, получают по 10 временных хитов и могут совершить шаг на 2 клетки.	
⬅ Кровь мертвеца (свободное; когда впервые становится раненым и когда хиты опускаются до 0) ⬆ Некротическая энергия	
Ближняя вспышка 1; все враги во вспышке получают урон некротической энергией 10 и если упырь глазокус всё ещё жив, они становятся изумлёнными до конца следующего хода упыря глазокуса.	
Гнилой урожай ⬆ Созидание	
Каждый раз, когда хиты существа, ослабленного упырём глазокусом, опускаются до 0, упырь глазокус создаёт четырёх стайных упырей. Эти миньоны появляются в пространстве, смежном с упырём глазокусом. Упырь глазокус может одновременно иметь не более четырёх стайных упырей. Эти миньоны исчезают, если упырь глазокус умрёт.	
Мировоззрение Хаотично-злое	Языки Бездны, Общий
Навыки Проницательность +16, Скрытность +15	
Сил 21 (+13)	Лов 15 (+10) Мдр 16 (+11)
Тел 15 (+10)	Инт 12 (+9) Хар 24 (+15)

Пролом в Бездну

Опасность

Соглядатай 12 уровня
Опыт 700

Воздух над вами заполнен клубящейся энергией, пылающей неземным светом и тянущейся к вам.

Опасность: Светящееся облако сырой энергии затягивает существ в Бездну, но в следующем раунде возвращает их на место.

Внимательность

Для обнаружения пролома в Бездну проверки не нужны.

Дополнительный навык: Магия

♦ Сл 21: Персонаж понимает опасность пролома в Бездну до того как тот атакует.

Инициатива +8

Триггер

Пролом в Бездну совершает проверку инициативы, как только одно из существ в сцене станет раненым.

Атака

Стандартное действие Дальнобойный 20

Особенность: Пролом выпускает энергетическое щупальце, проходящее сквозь стены и прочие препятствия, нацеливаясь на раненое существо.

Цель: Одно раненое существо

Атака: +17 против Реакции

Попадание: Урон некротической энергией 1к6 + 4, и цель исчезает до начала следующего хода пролома в Бездну. После этого существо возвращается и получает продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивается).

Промаш: Половина урона, и цель не исчезает.

12 друу стайных упырей

Миньон 13 уровня

Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 200 за каждого

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +7; тёмное зрение **Хиты** 1; промахнувшаяся атака никогда не причиняет миньону урон.

КД 25; **Стойкость** 22, **Реакция** 24, **Воля** 20

Иммунитет болезни, яд; сопротивляемость 10 некротическая энергия

Скорость 8, лапая 4

↓ **Когти** (стандартное; неограниченный)

+16 против КД; урон 6, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивается).

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Общих, Эльфийский **Навыки** Скрытность +16

Сил 17 (+8)

Лов 22 (+11)

Мдр 14 (+7)

Тел 18 (+9)

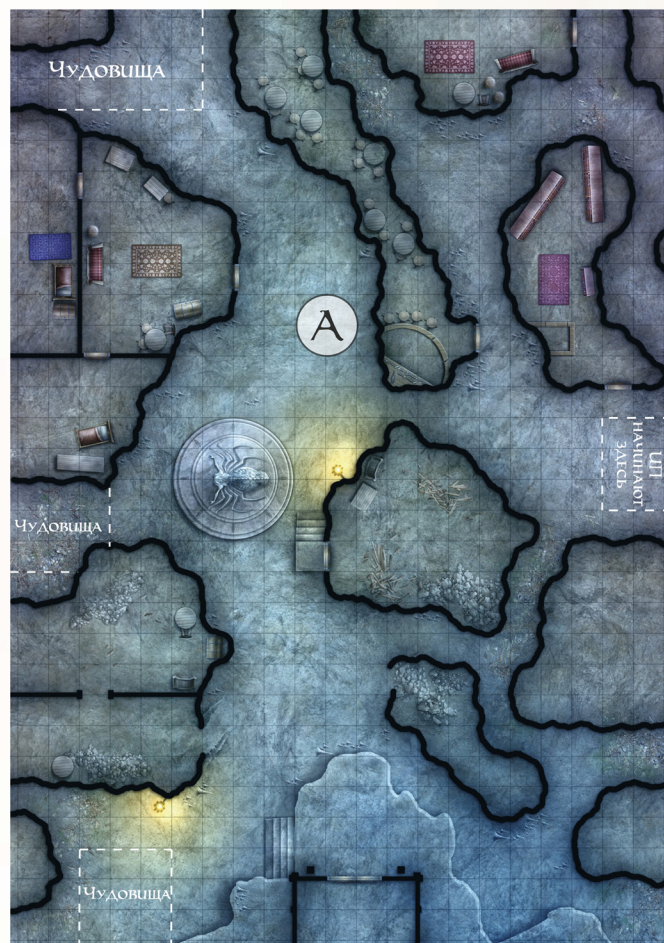
Инт 13 (+6)

Хар 15 (+7)

Персонажи, стоящие в клетках, смежных со статуей, получают бонус +2 к броскам атаки по демонам и нежити. Вне зависимости от расы и мировоззрения, Королева Пауков благоволит тем, кто сражается с её врагами.

Здания: Если нужно будет узнать, что было в этом здании до нападения, совершите бросок по следующей таблице или сделайте выбор самостоятельно:

к20	Здание (подробности)
1—10	Жилище (столы, стулья, кровать, полки)
11—12	Таверна (столы, стулья, табуреты, барная стойка)
13—14	Постоялый двор (кровати, комоды, столы, стулья)
15—16	Магазин (свечной, красильщик, портной и так далее)
17—18	Кузнец или изготовитель доспехов
19—20	Притон (подушки, занавески)



ТАКТИКА

Стайные упыри наваливаются всем скопом на ближайшего искателя приключений, стремясь окружить его и получить боевое превосходство.

Вроки при первой же возможности используют *ошеломляющий визг*, чтобы искатели приключений были беззащитны перед атаками упырей. Пока этот талант перезаряжается, они атакуют ИП, ошеломлённых упырями, *атаками с налёта*.

Упырь глазокус ведёт в бой стайных упырей, как можно чаще используя *око Доресэйна*. Пока этот талант перезаряжается, он атакует когтями врагов в лёгких доспехах, поджидая, когда его талант *гнилой урожай* создаст новых стайных упырей.

Все эти существа сражаются, пока их не уничтожат.

ПРОЛОМ В БЕЗДНУ

Пролом в Бездну, созданный идолом Оркуса (смотрите сцену Л9), проявился и здесь. Если ИП уже уничтожили идол, то этот пролом — последний отзвук тёмной энергии.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: В большей части магазинов и почти на всех улицах стоит темнота. В каждом втором раунде пролом в Бездну освещает окрестности тусклым светом.

Обломки, мусор и отбросы: Клетки с мусором являются труднопроходимой местностью.

Статуя Лолт: На большом расчищенном подобию площади возвышается огромная статуя Лолт, выполненная в форме самки драйвера. Для влезания на статую требуется проверка Атлетики со Сл 15. КД 25, Стойкость 23, Реакция 23, 500 хитов.

СЦЕНА 14: ВХОД В ХРАМ

Уровень сцены 17 (8 200 опыта)

ОБСТАНОВКА

1 дроу жрица (Р)
3 дроу храмовника (Т)
1 дроу арахномант (А)
Стреляющая ловушка

Вход в храм Лолт очень хорошо охраняется. Главный коридор защищён ловушкой, а у двустворчатых дверей, ведущих дальше в комплекс, стоят два храмовника дроу. Дроу арахномант, нашедший в храме приют, слоняется по коридору. Жрица дроу отдыхает в келье, а третий храмовник её охраняет.

Информацию о дипломатическом прохождении этой сцены смотрите на 10 странице *Первой книги приключения*.

Стреляющая ловушка Элитное препятствие 14 уровня
Ловушка Опыт 2 000

Эта часть пола в зале выложена тёмно-фиолетовыми плитками. Как только ты проходишь между статуями пауков, в тебя вылетает град отравленных дротиков.

Ловушка: Эта ловушка состоит из 10 клеток с нажимными пластинами, указанными на карте. Ловушка атакует в момент срабатывания триггера.

Внимательность

- ♦ Сл 20: Персонаж замечает кончик дротика, торчащий в основании статуи.
- ♦ Сл 25: Персонаж замечает первые три нажимные пластины.

Триггер

Когда существо входит в клетку с нажимной пластиной или начинает в ней ход, ловушка его атакует.

Атака

Свободное действие Дальнобойный 2

Цель: Существо на нажимной пластине

Атака: +17 против Реакции

Попадание: Урон 1к8 + 6, и по той же самой цели совершается вторичная атака.

Вторичная атака: +17 против Стойкости

Попадание: Урон ядом 1к10 + 6, цель становится изумлённой и получает продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает и то, и другое).

Промах: Половина урона, и вторичной атаки нет.

Противодействие

- ♦ Персонаж, совершивший успешную проверку Атлетики (Сл 6 или Сл 11, если без разбега), может перепрыгнуть одну нажимную пластину.
- ♦ Персонаж, совершивший успешную проверку Силы со Сл 25, может опрокинуть одну из статуй пауков. Это нейтрализует одну из клеток, но заполняет клетку статуи и смежные клетки обломками (труднопроходимая местность).
- ♦ Персонаж, находящийся в смежной клетке, может обезвредить нажимную плиту проверкой Воровства со Сл 25.

Дроу жрица (Р) Контроллер (лидер) 15 уровня
Средний фейский гуманоид Опыт 1 200

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +12; тёмное зрение
Власть Лолт аура видимость; союзные дроу и пауки в ауре получают бонус +1 к броскам атаки и бонус +2 к броскам урона.

Хиты 139; **Ранен** 69; смотрите также *паучья связь*

КД 28; **Стойкость** 24, **Реакция** 26, **Воля** 28

Скорость 7

⬇ **Булава** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**

+18 против КД; урон 1к8 + 1.

⬇ **Укус паука** (стандартное, используется только в раненом состоянии; неограниченный)

+17 против КД; урон 2к6 + 6.

✦ **Паутина боли** (стандартное; неограниченный) ♦ **Некротическая энергия**

Дальнобойный 5; +18 против Реакции; урон некротической энергией 1к6 + 5, цель становится обездвиженной и ослабленной (спасение оканчивает и то, и другое).

✦ **Тёмное пламя** (малое; на сцену)

Дальнобойный 10; +18 против Реакции; до конца следующего хода жрицы цель предоставляет боевое превосходство всем атакующим, и не получает преимуществ от невидимости и покрова.

✦ **Гнев Лолт** (стандартное; перезарядка ⏏) ♦ **Некротическая энергия**

Зональная вспышка 5 с центром на раненом и согласном союзнике дроу; союзник взрывается, испуская множество призрачных пауков, кусающих всех врагов в зоне действия; +20 против Реакции; урон некротической энергией 4к8 + 5. Дроу, бывший целью этого таланта, умирает.

Паучья связь (малое; неограниченный) ♦ **Исцеление**

Жрица дроу может передать вплоть до 22 единиц полученного урона пауку или дроу, находящемуся в пределах 5 клеток от неё. Она не может передать количество урона, превышающее оставшиеся у существа хиты.

Мировоззрение Злое **Языки** Бездны, Общий, Эльфийский
Навыки Запугивание +19, Обман +17, Проницательность +17, Религия +15, Скрытность +10

Сил 12 (+8) **Лов** 15 (+9) **Мдр** 21 (+12)

Тел 11 (+7) **Инт** 16 (+10) **Хар** 20 (+12)

Снаряжение кольчуга, булава

3 дроу храмовника (Т) Солдат 16 уровня
Средний фейский гуманоид Опыт 1 400 за каждого

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +15; тёмное зрение
Хиты 150; **Ранен** 75

КД 32; **Стойкость** 28, **Реакция** 22, **Воля** 25

Иммунитет страх

Скорость 6

⬇ **Копьё** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**

+23 против КД; урон 1к8 + 8, и цель становится отмеченной до конца следующего хода храмовника.

⬇ **Яростный отпор** (немедленное прерывание, когда смежная отмеченная цель совершает шаг; неограниченный) ♦ **Оружие**

Требуется копье; +23 против КД; урон 2к8 + 8, и цель сбивается с ног.

⬅ **Гнев Лолт** (стандартное; перезарядка ⏏) становится раненым

Ближняя вспышка 1; +21 против Стойкости; урон ядом 1к10 + 4, цель получает продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает) и толкается на 1 клетку.

Шёпот Королевы Пауков

Дроу храмовник получает бонус +2 к броскам атаки по раненым целям.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Общий, Эльфийский
Навыки Запугивание +17, Скрытность +9

Сил 24 (+15) **Лов** 12 (+9) **Мдр** 15 (+10)

Тел 14 (+10) **Инт** 8 (+7) **Хар** 19 (+12)

Снаряжение латный доспех, копье

Дроу арахномант (А) Артиллерия (лидер) 13 уровня
Средний фейский гуманоид Опыт 800

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение
Хиты 94; **Ранен** 47
КД 26; **Стойкость** 22, **Реакция** 24, **Воля** 24
Скорость 7

⚔ **Паучий жезл** (стандартное; неограниченный)
+16 против КД; урон 1к6, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает); см. также *правосудие Лолт*.

☞ **Ядовитый луч** (стандартное; неограниченный) ⚔ **Яд**
Дальнобойный 10; +18 против Реакции; урон ядом 2к8 + 3 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает); смотрите также *правосудие Лолт*.

☞ **Хватка Лолт** (стандартное; на сцену) ⚔ **Зона, Некротическая энергия**
Зональная вспышка 4 в пределах 10 клеток; зону опутывает паутина с призрачными пауками (дроу и пауки обладают иммунитетом); +16 против Реакции; цель становится удерживаемой (спасение оканчивает). Зона становится до конца сцены труднопроходимой местностью. Все существа, начинающие в этой зоне ход, получают урон некротической энергией 10.

☞ **Паучье проклятие** (стандартное; на сцену) ⚔ **Некротическая энергия**
Рой призрачных пауков появляется и атакует цель: дальнобойный 20; +16 против Воли; урон некротической энергией 1к6 + 7, цель получает продолжительный урон некротической энергией 5 и становится ослабленной (спасение оканчивает и то, и другое). Смотрите также *правосудие Лолт*.

☞ **Волна яда** (стандартное; на сцену) ⚔ **Яд**
Ближняя волна 5; +14 против Стойкости; урон ядом 2к6 + 10. *Промех*: половина урона.

☞ **Облако тьмы** (малое; на сцену)
Ближняя вспышка 1; этот талант создаёт облако тьмы, которое остаётся на месте до конца следующего хода арахноманта. Облако блокирует линию обзора для всех существ кроме этого дроу арахноманта. Все существа, находящиеся полностью в пределах облака (за исключением дроу арахноманта) становятся ослеплёнными, пока существует облако.

Правосудие Лолт (свободное, когда арахномант попадает по цели рукопашной или дальнобойной атакой; неограниченный)
Все союзные пауки в пределах 20 клеток от арахноманта получают бонус +2 к броскам атаки по цели до конца следующего хода арахноманта.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Эльфийский
Навыки Запугивание +8, Магия +14, Подземелья +13, Скрытность +10

Сил 10 (+6)	Лов 15 (+8)	Мдр 14 (+8)
Тел 10 (+6)	Инт 16 (+9)	Хар 11 (+6)

Снаряжение мантия, паучий жезл

Когда искатели приключений войдут в храм, покажите им «храм Лолт» с 29 страницы *Первой книги приключения* и прочтите:

Широкий коридор идёт 15 метров, после чего выходит к перекрёстку, на котором также есть двустворчатые двери. По бокам от двери стоят вооружённые фигуры, хотя они, кажется, вас не заметили. Вдоль стен коридора стоят статуи пауков из чёрного камня.

Если на храмовников не нападут с расстояния, они останутся стоять на месте, ожидая, пока чужаки не пройдут через стреляющую ловушку.

ТАКТИКА

Когда искатели приключений приблизятся для рукопашного боя, храмовники ответят *гневом Лолт* и атаками копий. Третий храмовник держится возле жрицы дроу, но использует ту же самую тактику. Став ранеными, храмовники используют перезаряженный *гнев Лолт* против существ, ранивших их.

После этого они держатся как можно ближе к скоплениям ИП, надеясь стать проводниками *гнева Лолт* жрицы.

Дроу арахномант сражается с расстояния, атакуя *ядовитым лучом*, *паучьим проклятием* и *хваткой Лолт* ИП, бьющихся с храмовниками.

Жрица дроу присоединяется к сражению во втором раунде. Она как можно дольше избегает рукопашного боя, используя *тёмное пламя* против самого сильного с виду врага, дерущегося с храмовниками, а затем атакует других ИП *паутиной боли*. Если хиты какого-нибудь храмовника опускаются до 20, она использует *гнев Лолт*, чтобы убить его и атаковать врагов издалека.

Эти дроу боятся гнева матроны Урлврейн, и сражаются до смерти, защищая её от врагов.

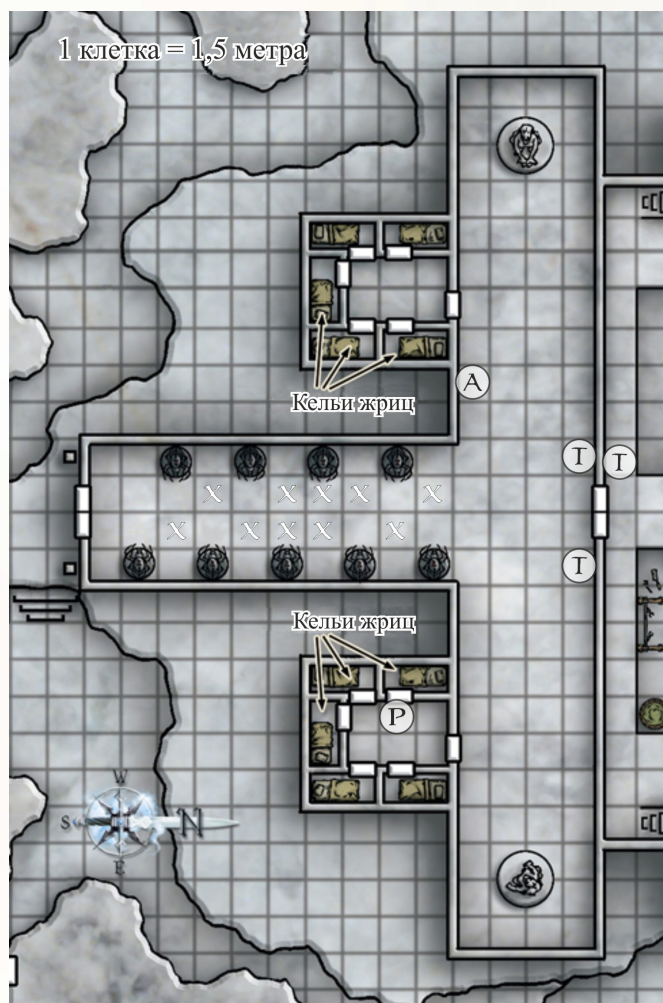
ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Нет.

Потолок: Потолок находится на высоте 7,5 метров.

Стреляющая ловушка: Характеристики ловушки смотрите на предыдущей странице.

Статуи: В восточном и западном концах коридора стоят две статуи предыдущих матрон дроу. На статую можно залезть, совершив проверку Атлетики со Сл 15.



СЦЕНА Л15: ЗАЛ СТРАДАНИЙ

Уровень сцены 16 (6 000 опыта)

ОБСТАНОВКА

- 1 йохлол искусительница (Y)
- 2 огра палача (O)
- 1 дроу заклинатель демонов (D)
- 1 дроу инквизитор (I)

В этом зале матрона Урлврейн наказывает вызвавших её недовольство и добывает информацию из подозреваемых в предательстве. Её любимыми пыточными инструментами являются демон йохлол (принявший облик прекраснейшей жрицы дроу), два огромных огра, заклинающий демонов дроу и инквизитор. Любое сражение в зоне Л14 предупреждает существ о чужаках, но они всего лишь готовятся к бою и не идут к стражам на помощь.

Когда искатели приключений придут сюда, прочтите:

Перед вами огромная пыточная комната, пол в которой покрыт засохшими пятнами крови. В центре комнаты стоит большая чёрная стена, на поверхности которой вырезаны бесчисленные сцены мук. Две ямы, находящиеся по обе стороны от стены, заполнены пыточными орудиями, а на востоке видны позорные столбы с окровавленными кандалами. Далеко впереди стоят два огра в робах палачей с огромными топорами в руках. На краю западной ямы стоит мужчина дроу с ухмыляющейся маской на лице. С костяного трона на западе поднимается женщина дроу в полупрозрачном одеянии.

2 огра палача (O)	Громила 14 уровня
Большой природный гуманоид	Опыт 1 000 за каждого
Инициатива +8 Чувства	Внимательность +9
Хиты 173; Ранен 86	
КД 26; Стойкость 28, Реакция 20, Воля 21	
Скорость 8	
⊕ Клинок палача (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие	
Досигаемость 2; +17 против КД; урон 1к12 + 9, и цель сбивается с ног. При критическом попадании цель получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).	
Добей его!	
По лежащим ничком, обездвиженным и удерживаемым целям огр палач может совершать критическое попадание при выпадении «19» или «20».	
⊕ Дикий порез (стандартное; на сцену) ♦ Оружие	
Требуется клинок палача; досигаемость 2; +17 против КД; урон 3к12 + 9, и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).	
Мировоззрение Хаотично-злое Языки Великаний, Эльфийский	
Сил 28 (+16) Лов 12 (+8) Мдр 14 (+9)	
Тел 23 (+13) Инт 8 (+6) Хар 8 (+6)	
Снаряжение доспех из шкур, клинок палача	

Проверка Внимательности или Проницательности

Сл 25: Пока жрица дроу приближается, ты замечаешь, что она смотрит на что-то, что находится за чёрной стеной.

Когда искатели приключений смогут увидеть то, что закрыто стеной, прочтите:

Несколько ступеней ведут к двустворчатой двери, на которой нарисованы громадные раздутые пауки с лицами одной и той же эльфийки.

Йохлол искусительница (Y)	Контроллер 17 уровня
Средний стихийный гуманоид (демон, изменяющий форму)	Опыт 1 600
Инициатива +14 Чувства	Внимательность +18; тёмное зрение
Хиты 158; Ранен 79	
КД 31; Стойкость 27, Реакция 29, Воля 30	
Сопrotивляемость 10 яд	
Скорость 6, лазающая 8 (паучье лазание)	
Истинный облик	
В своём истинном облике йохлол использует следующие таланты:	
⊕ Щупальце (стандартное; неограниченный)	
Досигаемость 2; +22 против КД; урон 1к4 + 4.	
⊕ Аморфный шквал (стандартное; неограниченный)	
Совершите четыре атаки щупальцем. Цель, по которой попали как минимум две такие атаки, получает штраф –4 к Воле (спасение оканчивает).	
✱ Сводящая с ума паутина (стандартное; перезарядка ⓈⓈⓈⓈ, но только в раненом состоянии) ♦ Психическая энергия	
Зональная вспышка 2 в пределах 10 клеток, только против врагов; +21 против Реакции; цель становится обездвиженной и получает продолжительный урон психической энергией 5 (спасение оканчивает и то, и другое).	
Облик дроу	
В облике дроу йохлол использует следующие таланты:	
⊕ Ядовитый снаряд (стандартное; неограниченный)	
Дальнобойный 10; +21 против Реакции; урон 1к6 + 5, цель становится замедленной и получает продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает и то, и другое).	
⊕ Паучье касание (стандартное; неограниченный)	
+21 против Реакции; урон 1к6 + 5 и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).	
⊕ Соблазнительный взгляд (малое; перезарядка Ⓢ при промахе или когда цель спасается) ♦ Очарование	
Дальнобойный 10; +23 против Воли; цель становится изумлённой (спасение оканчивает). <i>Первый проваленный сбросок:</i> Цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает). <i>Второй проваленный сбросок:</i> Цель становится доминируемой (спасение оканчивает).	
Оба облика	
В обоих обликах йохлол может использовать следующие таланты:	
Смена облика (малое; неограниченный) ♦ Превращение	
Йохлол может изменять своё физическое тело, чтобы принять облик уникальной женщины дроу или свой истинный облик.	
Мировоззрение Хаотично-злое Языки Бездны, Общий, Эльфийский	
Навыки Запугивание +20, Обман +20, Религия +17, Скрытность +19	
Сил 18 (+12) Лов 23 (+14) Мдр 21 (+13)	
Тел 14 (+10) Инт 19 (+12) Хар 24 (+15)	

ТАКТИКА

Йохлол укрывается за тронem и нейтрализует противника *соблазнительным взглядом*. Во втором раунде она принимает свой истинный облик, чтобы использовать *сводящую с ума*

Дроу заклинатель демонов (D) Налётчик 15 уровня
Средний фейский гуманоид (демон) Опыт 1 200

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +7; тёмное зрение
Хиты 153; **Ранен** 76; смотрите *ужасная трансформация*
КД 29; **Стойкость** 31, **Реакция** 27, **Воля** 30
Сопровождаемость 10 изменчивая (1/сцену; смотрите 283
страницу *Бестиария*)
Скорость 7

⚔ **Демонический жезл** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**

+20 против КД; урон 1к8 + 3, и цель становится изумлённой до конца своего следующего хода. *Промех:* заклинатель демонов может свободным действием совершить шаг на 1 клетку.

➤ **Поток из Бездны** (стандартное; неограниченный)

Дальнобойный 10; +18 против Реакции; урон 2к6 + 7, и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

⚡ **Ужасная трансформация** (немедленный ответ, когда впервые становится раненым) ♦ **Превращение, Страх**

Ближняя вспышка 2; +18 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода заклинателя демонов. Кроме того, заклинатель демонов может совершить шаг на 3 клетки.

Мировоззрение Злое **Языки** Бездны, Общий, Эльфийский
Навыки Запугивание +13, Магия +17, Скрытность +15
Сил 10 (+7) **Лов** 16 (+10) **Мдр** 11 (+7)
Тел 25 (+14) **Инт** 20 (+12) **Хар** 13 (+8)

Снаряжение кожаный доспех, демонический жезл

Дроу инквизитор (I) Солдат 15 уровня
Средний фейский гуманоид Опыт 1 200

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +17; тёмное зрение
Отчаяние (Страх) аура 1; Враги в ауре получают штраф -2 к броскам атаки, а отмеченные враги становятся замедленными.

Хиты 147; **Ранен** 73
КД 31; **Стойкость** 27, **Реакция** 23, **Воля** 26
Скорость 6

⚔ **Плеть** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**

Досыгаемость 2; +22 против КД; урон 1к8 + 6, и цель становится отмеченной до конца следующего хода инквизитора.

⚡ **Карающий удар** (стандартное; неограниченный)

Только по отмеченной цели; +20 против Стойкости; урон 2к8 + 6, и продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).

➤ **Тёмное пламя** (малое, на сцену)

Дальнобойный 10; +20 против Реакции; до конца следующего хода дроу цель предоставляет боевое превосходство всем атакующим, и не получает преимуществ от невидимости и покрова.

⚡ **Не так быстро** (немедленное прерывание, когда отмеченная цель перемещается или совершает шаг; неограниченный)

+20 против Стойкости; цель подтягивается на 1 клетку и становится изумлённой до конца своего следующего хода.

Садистская награда

Если дроу инквизитор в течение раунда причинил кому-нибудь урон, он получает до конца своего следующего хода бонус +1 к спасброскам и броскам атаки.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Эльфийский
Навыки Запугивание +16, Скрытность +13
Сил 23 (+13) **Лов** 12 (+8) **Мдр** 20 (+12)
Тел 19 (+11) **Инт** 14 (+9) **Хар** 18 (+11)

Снаряжение кольчуга, плеть, лёгкий щит

паутину против максимального числа врагов, после чего устремляется в рукопашный бой *аморфным шквалом*. Если ИП держатся в стороне от неё, она переключается в облик дроу и использует *ядовитые снаряды*. Огры схватываются с ближайшими ИП атаками *дикий порез*, после чего используют против них же *клинок палача*.

Заклинатель демонов использует *поток из Бездны* и держится в стороне. Если ему навяжут рукопашный бой, он

использует *ужасную трансформацию*, чтобы ошеломить нападавших, и снова отходит, чтобы использовать дальнотбойные атаки.

Инквизитор использует *тёмное пламя* против ближайшего ИП, прежде чем приблизиться и совершать атаки *плетью* и *карающим ударом*.

Матрона Урлврейн уже отдала приказ, чтобы врагов не пропускали за северные двери. Все присутствующие существа сражаются до смерти.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Тусклый свет (от жаровен).

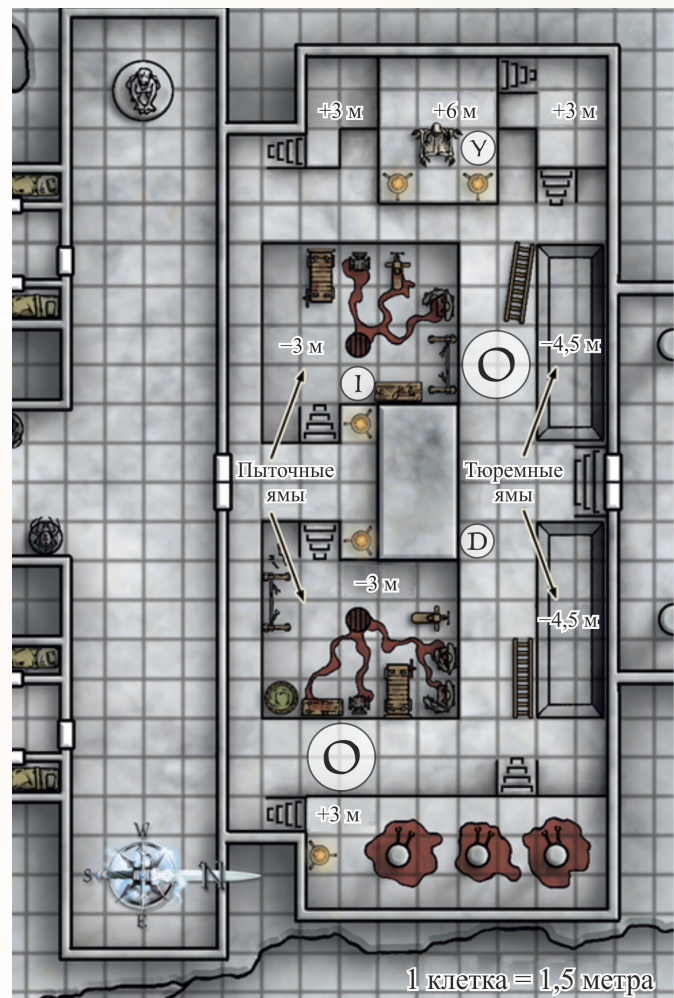
Потолок: Потолок находится на высоте 9,5 метров.

Возвышения: На западе над полом выступают два возвышения высотой 3 метра. А между ними стоит 6-метровое возвышение. Возвышение на востоке тоже 3-метровой высоты. Упавшие существа получают урон 1к10 за каждые 3 метра падения.

Тюремные ямы: Глубина этих ям — 4,5 метра, и у их края лежат лестницы.

Пыточные ямы: В этих двух ямах стоят железные девы, кресла с шипами, дыбы и прочие пыточные орудия. Решётки в центре каждой ямы облегчают уборку. Обе ямы глубиной 3 метра.

Костяной трон: С этого трона, изготовленного из человеческих и эльфийских костей, матрона Урлврейн обычно наслаждается работой инквизитора и палачей.



СЦЕНА 16: УБЕЖИЩЕ ДЕМОНИЧЕСКОЙ КОРОЛЕВЫ

Уровень сцены 17 (8 000 опыта)

ОБСТАНОВКА

Матрона Урлврейн (М)

1 дреглот (D)

2 пещерные вдовы (W)

1 протравленный эйдолон (Е)

Матрона Урлврейн, верховная жрица Лолт, возглавляет дроу Ферворула. Большую часть своего времени она проводит здесь, выходя лишь для надзора за допросом пленников в Зале Страданий (зона J15).

Когда искатели приключений войдут в эту комнату, покажите им иллюстрацию «жрица дроу» с 29 страницы *Первой книги приключения* и прочтите:

За дверью стоит большая статуя, чёрная и истекающая мерзкой слизью. За статуей комната расширяется и становится куполом, в центре которого стоит чёрное возвышение, окружённое спиральной лестницей. Перед возвышением пылают бледно-голубым светом два столба. Купол наверху выложен мозаикой, изображающей хитрое лицо дроу, окружённое завернутыми в коконы телами, раскачивающимися между двумя огромными чёрными пауками. На возвышении стоит женщина дроу в кольчуге, рассмеявшаяся при виде вас.

Хоть матрона Урлврейн и убила бы искателей приключений без сожалений, она скорее будет их использовать в своих целях. Если только ИП не расчищали дорогу к ней убийствами, она попытается устроить переговоры до сражения (смотрите информацию на 10 странице *Первой книги приключения*). Если переговоры не получатся, она отдаст приказ к нападению.

ТАКТИКА

Если дипломатия не поможет, матрона Урлврейн использует *кару Лолт* и *паутину безумия* против ближайших врагов, сосредотачиваясь на тех, кто пытается подняться по лестнице. В рукопашном бою она полагается на свой талант *гнев Королевы Пауков* и магию *маски матриарха*. Если сражение будет близко к проигрышу, она вызывает *жестокый рой Лолт*.

Дреглот использует *удушьё Лолт*, чтобы попасть по самой большой группе искателей приключений, после чего вступает в рукопашный бой *сметающими когтями* и *быстрым укусом*.

Эйдолон тратит единицу действия, чтобы в первом же раунде сражения использовать *токсическое нападение* против двух разных ИП. Он впадает в *нечестивую стойку* когда пещерные вдовы впервые схватываются с искателями приключений, после чего продолжает совершать *токсические нападения*.

Матрона Урлврейн (М) Элитный контроллер 16 уровня
Средний фейский гуманоид, дроу Опыт 2 800

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +16; тёмное зрение
Власть Лолт аура 5; союзные дроу и пауки в ауре получают бонус +1 к броскам атаки и бонус +2 к броскам урона
Хиты 304; **Ранен** 152; смотрите также *паучья связь*
КД 32; **Стойкость** 25, **Реакция** 30, **Воля** 30
Спасброски +2
Скорость 7
Единицы действия 1

⬆ **Булава** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Оружие**
+21 против КД; урон 1к8 + 4.

⬇ **Гнев Королевы Пауков** (немедленный ответ, когда по ней попадает рукопашная атака; неограниченный)
+21 против КД; урон 1к6 + 2.

✳ **Паутина безумия** (стандартное; неограниченный) ⬆
Психическая энергия

Зональная вспышка 2 в пределах 20 клеток; +19 против Реакции; урон психической энергией 2к10 + 9, цель становится изумлённой и замедленной (спасение оканчивает и то, и другое).

✳ **Кара Лолт** (малое; перезарядка ⬇ ⬇) ⬆ **Яд**

Зональная вспышка 1 в пределах 10 клеток; +19 против Воли; цель становится ослабленной и изумлённой (спасение оканчивает и то, и другое). Если цель умирает, пока она ослаблена и изумлена, она взрывается вспышкой 3: +17 против Реакции; урон ядом 3к6 + 7.

✳ **Тёмное пламя** (малое; на сцену)

Дальнобойный 10; +19 против Реакции; до конца следующего хода матроны Урлврейн цель предоставляет боевое превосходство всем атакующим, и не получает преимуществ от невидимости и покрова.

Паучья связь (малое; неограниченный) ⬆ **Исцеление**

Матрона Урлврейн может передать вплоть до 75 единиц полученного урона пауку или дроу, находящемуся в пределах 5 клеток от неё. Она не может передать количество урона, превышающее оставшиеся у существа хиты.

Маска матриарха (немедленное прерывание, когда матрона Урлврейн становится целью рукопашной атаки; на сцену) ⬆
Страх

Цель перемещается прочь от матроны Урлврейн на расстояние, равное своей скорости.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий, Эльфийский
Сил 14 (+10) **Лов** 18 (+12) **Мдр** 27 (+16)
Тел 16 (+11) **Инт** 26 (+16) **Хар** 22 (+14)

Снаряжение кольчуга, булава, *маска матриарха*, 2 *зелья живучести*

2 пещерные вдовы (W) Налётчик 14 уровня
Средний природный зверь (паук) Опыт 1 000 за каждого

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +16; чувство вибрации 10
Хиты 144; **Ранен** 72
КД 28; **Стойкость** 26, **Реакция** 23, **Воля** 21
Сопrotивляемость 10 яд
Скорость 6, лазая 4 (паучье лазание)

⬆ **Укус** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Яд**

+19 против КД; урон 2к6 + 5 и пещерная вдова может совершить вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака*: Вытягивание крови, +17 против Стойкости; цель становится ослабленной (спасение оканчивает).

Ведомая болью (немедленный ответ, когда получает урон; неограниченный)

Пещерная вдова совершает шаг на 3 клетки.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Скрытность +16
Сил 20 (+12) **Лов** 19 (+11) **Мдр** 14 (+9)
Тел 24 (+14) **Инт** 1 (+2) **Хар** 7 (+5)

Дреглот (D) Большой стихийный гуманоид (демон)	Элитный громила 13 уровня Опыт 1 600
Инициатива +10 Чувства Внимательность +11; тёмное зрение Хиты 316; Ранен 158 КД 27; Стойкость 25, Реакция 22, Воля 21 Сопrotивляемость 10 изменчивая (1/сцену; смотрите 283 страницу <i>Бестиария</i>) Спасброски +2 Скорость 6, прыгая 5 Единицы действия 1	
⚡ Когти (стандартное; неограниченный) Досягаемость 2; +16 против КД; урон 3к6 + 7; смотрите также <i>быстрый укус</i> .	
⚡ Быстрый укус (свободное, когда дреглот попадает атакой когтём; неограниченный) Досягаемость 2; +16 против КД; урон 1к6 + 7.	
⚡ Сметающие когти (стандартное; неограниченный) Дреглот совершает две атаки когтям.	
🔥 Тёмное пламя (малое; на сцену) Дальнoбойный 10; +14 против Реакции; до конца следующего хода дреглота цель предоставляет боевое превосходство всем атакующим, и не получает преимуществ от невидимости и покрова.	
❄ Удушье Лолт (стандартное; на сцену) ♦ Некротическая энергия Зональная вспышка 4 в пределах 20 клеток; нацеливается на врагов; +14 против Воли; урон некротической энергией 2к6 + 3, и цель становится изумлённой (спасение оканчивает). <i>Промех:</i> Половина урона и цель не становится изумлённой.	
☁ Облако тьмы (малое; на сцену) ♦ Зона Ближняя вспышка 1; этот талант создаёт зону тьмы, которая остаётся на месте до конца следующего хода дреглота. Зона блокирует линию обзора для всех существ кроме дреглота. Все существа, находящиеся в зоне целиком (кроме дреглота), становятся ослеплёнными.	
Мировоззрение Хаотично-злое Языки Бездны, Эльфийский Навыки Религия +12, Скрытность +15 Сил 24 (+13) Лов 19 (+10) Мдр 10 (+6) Тел 18 (+10) Инт 12 (+7) Хар 16 (+9)	

Пещерные вдовы атакуют со стен, сосредотачиваясь на одной цели и намереваясь быстро убить её. Они отвлекаются от своей добычи если кто-нибудь из персонажей пойдёт по лестнице, используя *ведомая болью* для прохода за спины защитников, после чего влезает на выступ и защищает матрону Урлврейн.

Все присутствующие существа сражаются до смерти.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Тусклый свет, излучаемый столбами нечестивого пламени.

Потолок: Потолок находится на высоте 10,5 метров у входа в комнату. Купол возвышается на высоту 21,5 метров.

Столбы нечестивого пламени: Это колонны магического синего пламени, бьющего в потолок. Злые существа, находящиеся к смежных со столбами клетках, могут добавлять к своим рукопашным атакам ключевое слово «некротическая энергия». Существа, входящие в столб нечестивого пламени, получают урон некротической энергией 10 и продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивает).

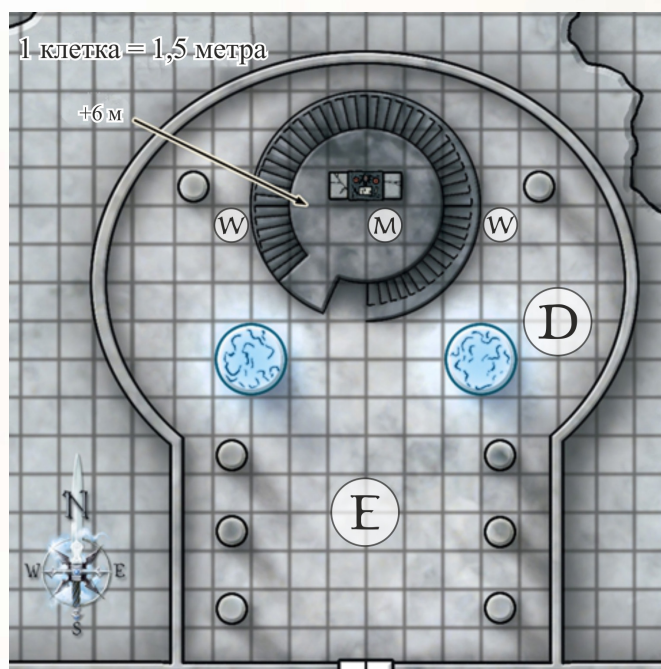
Чёрное возвышение: Чёрное возвышение находится на высоте 15 метров, и вокруг него обвита спиральная лестница. Ступени на лестнице крутые и являются труднопроходимой местностью. Перил у лестницы нет, а падение причиняет урон 1к10 за каждые 3 метра падения.

Алтарь: Наверху возвышения стоит алтарь Лолт.

Большие колонны: Потолок держится на восьми колоннах. Колонны предоставляют укрытие всем, кто стоит за ними.

Сокровище: В алтаре спрятан маленький деревянный ящичек (проверка Внимательности со Сл 22 для обнаружения), в котором лежат 100 пм.

Протравленный эйдолон (E) Большой природный оживлённый (механизм)	Элитный контроллер 13 уровня Опыт 1 600
Инициатива +8 Чувства Внимательность +9 Бесстрашные последователи аура 5; союзники в ауре обладают иммунитетом к страху Хиты 264; Ранен 132 КД 30; Стойкость 28, Реакция 22, Воля 23 Иммунитет болезни, сон, страх Спасброски +2 Скорость 5 Единицы действия 1	
⚡ Удар (стандартное; неограниченный) Досягаемость 2; +19 против КД; урон 2к8 + 6.	
⚡ Токсическое нападение (стандартное; неограниченный) ♦ Яд Эйдолон совершает две атаки ударом. Если обе атаки попадают по одной и той же цели, эйдолон совершает вторичную атаку. <i>Вторичная атака:</i> Ближняя вспышка 1; +17 против Стойкости; урон ядом 1к8 + 3 и цель становится замедленной (спасение оканчивает).	
🔥 Токсический отпор (немедленный ответ, когда враг атакует эйдолона, находящегося в <i>нечестивой стойке</i>) ♦ Яд Дальнoбойный 20; +17 против Реакции; урон ядом 2к8 + 5. <i>Промех:</i> половина урона. Эта атака не провоцирует чужие атаки.	
🔥 Ураган смерти (немедленный ответ, когда враг убивает союзника эйдолона, находящегося в пределах линии обзора эйдолона; неограниченный) ♦ Некротическая энергия Дальнoбойный 20; +17 против Реакции; урон некротической энергией 1к6 + 5, цель становится ослеплённой и получает продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает и то, и другое). Эта атака не провоцирует чужие атаки.	
Нечестивая стойка (стандартное; неограниченный) ♦ Яд Эйдолон принимает медитативную стойку. Эйдолон получает до конца своего следующего хода сопротивляемость 20 ко всем видам урона и все союзники в пределах его линии обзора причиняют рукопашными атаками дополнительный урон ядом 1к8. Если эйдолон перемещается, этот эффект оканчивается.	
Мировоззрение Злое Языки — Сил 22 (+12) Лов 14 (+8) Мдр 16 (+9) Тел 20 (+11) Инт 7 (+4) Хар 11 (+6)	



СЦЕНА VI: ПАУТИННЫЙ МОСТ

Уровень сцены 17 (8 800 опыта)

ОБСТАНОВКА

2 бодака похитителя (В)

2 упыря из Бездны (G)

Старрвал, камбион маг адского пламени (S)

Когда искатели приключений пройдут через портал, находящийся в особняке Ларин (сцена Л11), они оказываются на необычном мосту из паутины. Пауки-миньоны Лолт соткали этот мост, чтобы соединить Ферворул с Владениями Смерти, благодаря чему дроу всегда имели доступ к владениям врага. Сейчас этот мост стал заставой войск Зиритиана.

Искатели приключений попадают сюда через двустворчатые двери (являющиеся порталом) в северо-восточном углу карты.

Когда искатели приключений пройдут через портал, покажите им «паутинный мост» с 30 страницы *Первой книги приключения* и прочтите:

Вы стоите на каменной платформе, висящей над бездной. Перед вами лежит мост, сотканный, по-видимому, из паутины, и ведущий на крохотную платформу внизу. Такими же мостами с ней соединены ещё три платформы. На центральной, а также на самой далёкой платформе стоят неясные фигуры. По паутине ползают крохотные пауки. На платформе, находящейся перед вами, стоит странная чёрная сфера, по поверхности которой пробегают жёлтые вспышки.

ТАКТИКА

Зиритиан оставил охранять мост небольшую группу элитных стражей, включая амбициозного камбиона по имени Старрвал. Старрвал — изгнанник из легионов Асмодея, какое-то время обитавший в Ферворуле.

Старрвал держится в стороне от искателей приключений, оставаясь рядом со сферой, и осыпая врагов заклинаниями. Он сосредотачивает *луч адского пламени* на воинах, палadiniх и прочих хорошо защищённых бойцах. *Горение души* он использует только если во вспышку попадут как минимум два ИП. Камбион надеется занять место наверху иерархии, которую Зиритиан создаст, став экзархом, но он не станет рисковать жизнью за вампира. Если он станет раненым, а бодаки будут уже уничтожены, он сдастся искателям приключений.

Став пленником, Старрвал заявляет, что он может помочь отряду войти в город Ордотрон. В действительности же камбион планирует пройти через Хранителя и пустыню (сцены В2 и В3), а потом предупредить стражу у моста (сцена В4) и вновь сразиться с ИП.

2 бодака похитителя (В)

Солдат 18 уровня

Средний теневой гуманоид (нежить) Опыт 2 000 за каждого

Инициатива +16 **Чувства** Внимательность +17; тёмное зрение **Болезненный взгляд** (Взгляд, Некротическая энергия, Страх) аура 5; существа в ауре, совершающие рукопашные или дальнобойные атаки по бодаку похитителю, получают перед броском атаки урон некротической энергией 5 и получают штраф –2 к этому броску атаки.

Хиты 175; **Ранен** 87

КД 31; **Стойкость** 31, **Реакция** 30, **Воля** 31

Иммунитет болезни, яд; **Сопrotивляемость** 20 некротической энергией; **Уязвимость** 5 излучение; бодак похититель, получивший урон излучением, до конца своего следующего хода не может ослаблять целей.

Скорость 5

⬇ **Секира** (стандартное; неограниченный) ♦ **Некротическая энергия, Оружие**

+23 против КД; урон 1к12 + 6 (критический 2к12 + 18) плюс урон некротической энергией 1к8, цель становится изумлённой и ослабленной (спасение оканчивает и то, и другое).

➤ **Смертельный взгляд** (стандартное; на сцену) ♦ **Взгляд, Некротическая энергия**

Дальнобойный 10; нацеливается на живое существо; +20 против Стойкости; если цель ослаблена, то её хиты опускаются до 0; в противном случае цель получает урон некротической энергией 1к6 + 6 и теряет одно исцеление.

Пьющий смерть

Если в пределах 5 клеток от бодака хиты живого существа опускаются до 0, бодак получает до конца своего следующего хода бонус +1 к броскам атаки, а также 15 временных хитов.

Мировоззрение Злое

Языки Общий

Сил 22 (+15)

Лов 21 (+14)

Мдр 16 (+12)

Тел 23 (+15)

Инт 10 (+9)

Хар 23 (+15)

Снаряжение латный доспех, секира

2 упыря из Бездны (G)

Налётчик 16 уровня

Средний стихийный гуманоид (нежить) Опыт 1 400 за каждого

Инициатива +16 **Чувства** Внимательность +10; тёмное зрение **Могильная вонь** аура 3; Враги в ауре получают штраф –2 ко всем защита.

Хиты 156; **Ранен** 78; смотрите также *кровь мертвеца*

КД 30; **Стойкость** 30, **Реакция** 29, **Воля** 25

Иммунитет болезни, яд; **Сопrotивляемость** 10 некротической энергией; **Уязвимость** 5 излучение

Скорость 8, лазая 4

⬇ **Укус** (стандартное; неограниченный)

+21 против КД; урон 2к8 + 7, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает). Если цель — живое существо, уже обездвиженное, ошеломлённое или находящееся без сознания, укус причиняет дополнительный урон 2к6.

⬅ **Кровь мертвеца** (когда хиты опускаются до 0) ♦ **Некротическая энергия**

Ближняя вспышка 1; Все враги во вспышке получают урон некротической энергией 10.

Мировоззрение Хаотично-злое

Языки Бездны

Навыки Скрытность +19

Сил 24 (+15)

Лов 22 (+14)

Мдр 15 (+10)

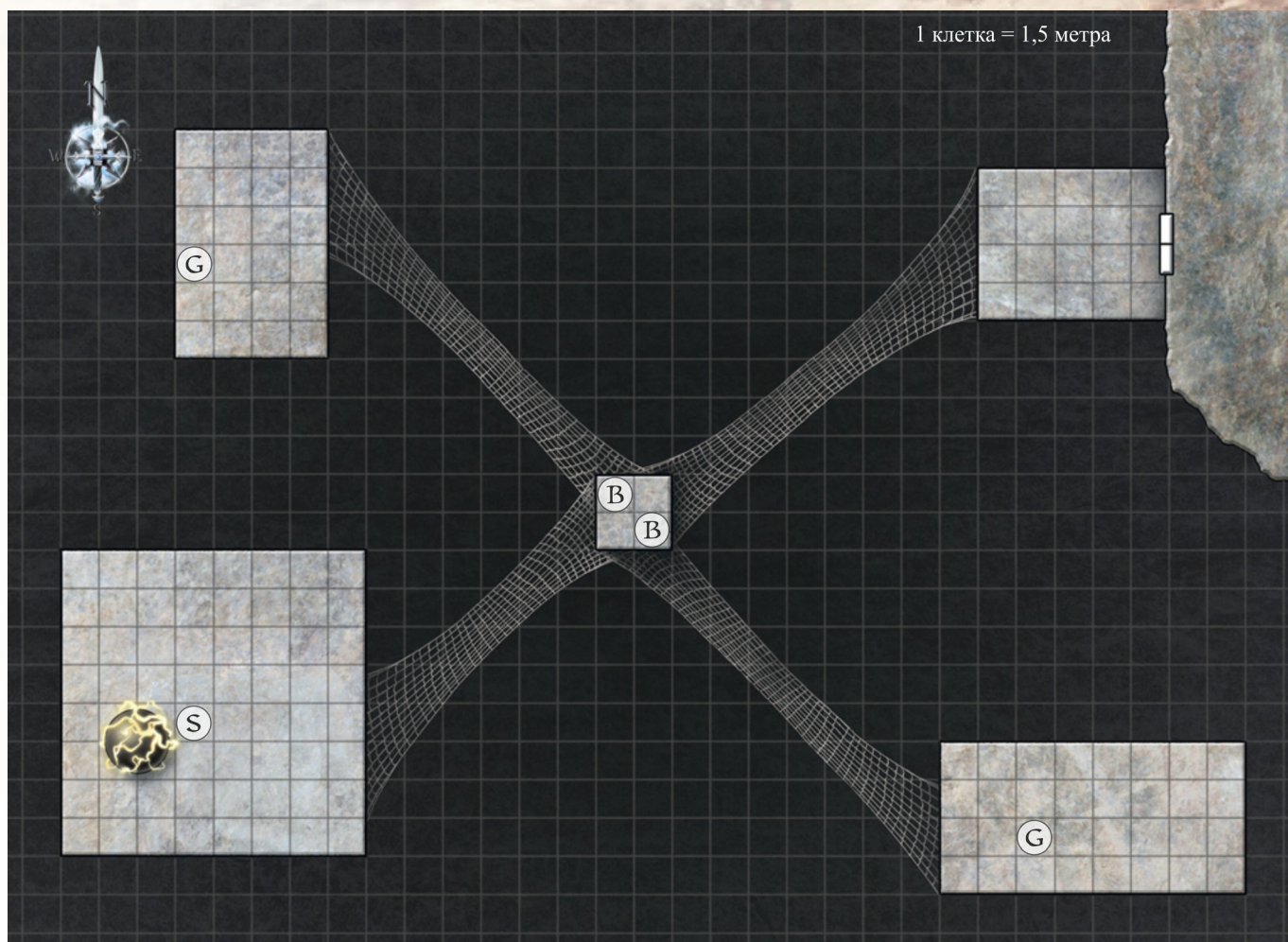
Тел 20 (+13)

Инт 16 (+11)

Хар 10 (+8)

Бодаки похитители удерживают позиции на центральной платформе, поджидая ИП. Если ИП не подходят к центральной платформе, бодаки отступают, надеясь заманить персонажей на мост, чтобы упыри могли устроить свою засаду.

Упыри прячутся, пока их не заметят (проверка Внимательности со Сл 29 для обнаружения), ожидая момент, когда



первый ИП окажется на центральной платформе, после чего они устремляются в рукопашный бой. Если ИП держатся у портала более 2 раундов, упыри выходят из укрытия и приближаются для атаки.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Тусклый свет в пределах 10 клеток от *сферы Владений Смерти*, во всех других местах темнота.

Бездна: Паутинный мост протянут в свёрнутом пространстве меж планов, которое искателям приключений кажется бездонной пропастью. Сбитое с моста существо исчезает в чёрной пустоте, но в начале своего следующего хода оно падает сверху в последнюю клетку, которое оно занимало до падения. Это существо получает урон 2к10 и сбивается с ног, но может начать ход как обычно.

Мосты из паутины: Хотя мосты и сделаны из тонкой с виду паутины, они обладают иммунитетом ко всем атакам и всем видам урона. Любое существо, стоящее на мосту из паутины и не перемещающееся в свой ход, получает урон ядом 1к10 + 8 от пауков, которых здесь очень много.

Каменные платформы: Магия поддерживает эти платформы висящими в пустоте. Платформы обладают иммунитетом ко всем атакам и всем видам урона.

Сфера Владений Смерти: Эта большая чёрная сфера является конечным порталом во Владения Смерти. Любое существо может действием движения войти в сферу и перенестись в зону В2.

Сокровище: В паутине моста, ведущего к северо-западной платформе, замотан (проверка Внимательности со Сл 25 для обнаружения) *щит укротителя драконов* (этап совершенства) и небольшой кошелек с двумя драгоценными камнями, стоящими по 1 000 зм.

Камбион маг адского пламени (S) Артиллерия 18 уровня
Средний бессмертный гуманоид (дьявол) Опыт 2 000 за каждого

Инициатива +14 **Чувства Внимательность** +13; тёмное зрение
Хиты 130; **Ранен** 65

КД 30 (34 от дальнобойных атак); **Стойкость** 27, **Реакция** 30
(34 от дальнобойных атак), **Воля** 32

Сопротивляемость 15 огонь

Скорость 6, летая 8 (неуклюже)

⚔ **Посох** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**
+20 против КД; урон 1к8 + 2.

☞ **Луч адского пламени** (стандартное; неограниченный) ♦ **Огонь**

Дальнобойный 20; +22 против Реакции; урон огнём 2к8 + 8, и цель сбивается с ног.

✱ **Горение души** (стандартное; перезарядка ☞ ☞) ♦ **Огонь**

Зональная вспышка 1 в пределах 10 клеток; +22 против Реакции; урон огнём 1к10 + 8 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Покров души

Мага адского пламени защищает мистическая энергия, предоставляющая бонус +4 к КД и Реакции от дальнобойных атак (уже учтено в параметрах).

Мировоззрение Злое **Языки** Небесный, Общий

Навыки Магия +20, Обман +22, Переговоры +22

Сил 14 (+11) **Лов** 20 (+14) **Мдр** 19 (+13)

Тел 16 (+12) **Инт** 22 (+15) **Хар** 27 (+17)

Снаряжение мантия, посох

СЦЕНА В2: ХРАНИТЕЛЬ

Уровень сцены 16 (7 000 опыта)

Хранитель — это загадочная личность, которой Оркус поручил присматривать за Владениями Смерти. Хранитель терпеливо ждёт со своей стороны портала, находящегося в чёрной сфере в сцене В1. Хранитель должен подвергать испытанию всех, кто входит во Владения Смерти, но его преданность Оркусу не так велика, как могут вначале подумать искатели приключений.

ОБСТАНОВКА

Когда персонажи пройдут через сферу-портал в сцене В1, они оказываются во Владениях Смерти. Информацию об этом необычном домене вы найдёте на странице 42.

Когда искатели приключений выйдут из портала, покажите им иллюстрацию «хранитель» с 31 страницы Первой книги приключения и прочтите:

Вы стоите на каменной платформе рядом с точной копией сферы, стоящей у паутинного моста. Вокруг вас пустыня из серого песка и пепла, раскинувшаяся до самого горизонта. В небе висит тусклое солнце, свет которого еле пробивается через плотные облака, но жар это не останавливает. Неохотно дует слабый ветерок, несущий вонь разложения. Издалека слышны слабые отголоски крика от боли.

На этой же платформе стоит невысокий мужчина. Он одет в ободранную мантию, а в руке сжимает посох, оканчивающийся кривой вилкой, меж зубцов которой парит отрубленная человеческая рука. За ним тащится колокол, привязанный железной цепью к шее.

Человек кланяется и произносит: «Я — Хранитель. Добро пожаловать во Владения Смерти, путники».

ХРАНИТЕЛЬ

Хранитель — это разумная частичка сущности Владений Смерти. Выглядит он как человек, но таковым он не является. Хранителю было поручено охранять этот мирок, после того как Оркус его сотворил. Он знает всё обо всём, что здесь происходит, знает имена и историю каждого зомби, загнанного в Море Гнили, и сколько жертвоприношений было совершено демоническому повелителю.

Работа Хранителя состоит в исполнении воли Оркуса, а потому он должен отгонять тех, у кого нет дел в этом мирке. Но Хранителя гнетёт правление Оркуса, и с каждым годом он всё больше и больше хочет взбунтоваться и захватить Владения Смерти для себя. Ему уже несколько тысяч лет, и у него есть нужные для этого силы.

ИСПЫТАНИЕ ХРАНИТЕЛЯ

Сцена с Хранителем выполнена в виде испытания навыков. Хранитель хочет испытать искателей приключений, определить их силу, и заключить с ними договор, который поможет ему вырваться из-под контроля Оркуса.

ОБСТАНОВКА

Хранитель хочет помочь искателям приключений захватить Владения Смерти. Он может указать путь в обмен на их помощь.

Сложность: 5 (требуется 12 успехов до накопления 3 провалов).

Основные навыки: Магия, Переговоры, Религия.

Магия (Сл 20): Персонаж, разбирающийся в магии, заслуживает уважение Хранителя. Совершив успешную проверку Магии, персонаж может догадаться о неких свойствах этого необычного царства. За каждый успех выдавайте информацию с 42 страницы, какую посчитаете подходящей.

Переговоры (Сл 13): Хранитель сам хочет заключить сделку, и сообразительный персонаж может выгодно это использовать. Каждый успех означает, что Хранитель всё больше и больше хочет говорить, и если ИП наберут этим навыком три успеха, Хранитель предложит им сделку (смотрите ниже).

Религия (Сл 20): Сущность Хранителя состоит из практических и теоретических знаний. При успешной проверке персонаж может заслужить уважение Хранителя, начав разговор об Астральном Море, отношениях между богами и демонами и характеристиках Владений Смерти.

Прочие навыки: Обман, Проницательность.

Обман (Сл 20): Долгое служение заставило Хранителя слишком сильно желать власти. ИП могут получить один успех в этом испытании навыков, используя проверку Обмана. В дальнейшем успешные проверки Обмана предоставляют бонус +2 к следующим проверкам Переговоров.

Проницательность (Сл 25; позволяет 1 проверка): Трудно понять, что творится в чужеродном сознании Хранителя, так как это не простое смертное существо. Персонаж, преуспевший в этой проверке, понимает, что Хранитель хочет использовать отряд, чтобы предать Оркуса. Все дальнейшие проверки навыков в этом испытании навыков получают бонус +2. При провале этой проверки Хранитель убеждает ИП в своей преданности Оркусу, что накладывает штраф -2 ко всем проверкам навыков до конца испытания.

ГАМБУИТ ХРАНИТЕЛЯ

Хранитель активно участвует в испытании навыков, а не просто ждёт, когда искатели приключений с ним заговорят. По ходу испытания он может совершать любые из описанных ниже действий.

Требование знаний: Если какой-нибудь персонаж не желает совершать проверки навыков, Хранитель требует, чтобы он заговорил. Этот персонаж должен стать следующим ИП, совершающим проверку частью испытания навыков.

Жертвоприношение: Хранитель становится сильнее от принесённой ему жертвы. Если с отрядом идёт МП (включая Старрвала, если его взяли в плен), Хранитель требует его жизненную силу. Если искатели приключений отдают МП, Хранитель вытягивает из него жизнь, убивая при этом. Хотя Хранитель и принимает это жертвоприношение с благодарностью, это умаляет в его глазах отвагу героев. За это отряд получает один успех и один провал.

Сделка: Когда искатели приключений совершат в этом испытании три успешные проверки Переговоров, Хранитель предложит пропустить их, если они согласятся взять у Зиритиана меч *Несущий Ночь* и воткнуть его в глаз Оркуса. «Придёт момент, и вы сами поймёте, когда нужно будет нанести этот удар». Если искатели приключений соглашались на эту сделку, они автоматически проходят испытание навыков (смотрите ниже раздел «победа»). Хранитель испускает тёмную энергию, которая вызывает покаяния у всех персонажей и ненадолго заставляет светиться их глаза. Подробные последствия этой сделки описаны в сцене В12, начиная с 62 страницы.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Ниже описаны возможные исходы испытания навыков.

Победа: Если искатели приключений наберут 12 успехов до 3 провалов, или они согласятся на сделку Хранителя, они успешно проходят испытание навыков. Хранитель позволяет искателям приключений войти во Владения Смерти, уверенный, что их миссия поможет ему и порушит планы Оркуса. В обмен на их помощь он предоставляет им дар, защищающий от одного из тёмных проклятий Владений Смерти (смотрите ниже).

Поражение: Если искатели приключений получают 3 провала до 12 успехов, это испытание навыков ими проиграно. Хранитель и в этом случае позволяет им войти во Владения Смерти, но они его не впечатляют, и он не предоставляет защищающий дар. Пока ИП находятся во Владениях Смерти, пять существ, убитых ими, оживают на следующий ход в виде упырей из Бездны (характеристики на 36 странице). Вы можете использовать эту возможность не чаще двух раз за сцену. За победу над этими упырями персонажи получают дополнительный опыт.

ТЁМНЫЕ ПРОКЛЯТЫЯ ВЛАДЕНИЙ СМЕРТИ

Во многих местах этого тёмного царства таятся проклятия, способные навести ужас на живых существ. Если искатели приключений соглашаются на сделку с Хранителем, он даст им древнюю медную монету с практически гладкой поверхностью. «Когда на вас падёт одно из тёмных проклятий», — говорит Хранитель, — «достаньте эту монету. Она поглотит проклятие и защитит от него».

ИП могут использовать эту монету лишь один раз. Она отменяет одно тёмное проклятие на их выбор. Проклятие можно отменить сразу после того, как оно появилось, или в любой момент во время сцены, чтобы отменить его эффекты. После использования древняя монетка рассыпается в медную пыль.

Информацию о тёмных проклятиях Владений Смерти смотрите на 42 странице.



СЦЕНА ВЗ: В ПУСТОШИ!

Уровень сцены 17 (8 000 опыта)

ОБСТАНОВКА

Разозлят ли искатели приключений Хранителя или заключат с ним союз, они свободно смогут отправиться в пустыню Владений Смерти. Где-то вдалеке лежит Ордотрон, поселение, в котором правит Зиритиан. Если персонажи просят Хранителя о помощи или подсказке, он скажет им (вежливо или пренебрежительно), что их судьба ждёт их там.

Это испытание навыков представляет путешествие персонажей от сферы, впусившей их во Владения Смерти, до тёмного поселения Зиритиана.

Когда искатели приключений начнут путь, прочтите:

Несмотря на то, что небо затянуто облаками, вас в пустыне терзает удушающая жара. Цвет пепельного песка варьируется от серого до тускло-жёлтого. Довольно часто в дюнах встречаются черепа и раздробленные кости. Вдалеке на широком плато стоит небольшое поселение, окружённое чем-то вроде реки из тени. Из окрестностей реки раздаются страдающие крики, становящиеся громче с каждым шагом.

Поселение окутано чем-то, что похоже на марево от пустынной жары. Однако подойдя ближе, вы понимаете, что это — воздух кишит роями мух.

ПУТЕШЕСТВИЕ

Путешествие по Владениям Смерти — не простая задача. Жара, угроза некромантических бурь, рои пожирающих плоть мух и прочие угрозы поджидают на каждом углу. Как и положено царству Оркуса, глупых и неопытных здесь ждёт смерть.

Это испытание навыков проводится не так как обычно. Каждому ИП в пустыне нужно совершать проверки Выносливости. Пусть все персонажи совершат проверки, примените результат, а потом позвольте желающим ИП совершить другие проверки. Повторяйте этот процесс, пока испытание не будет пройдено. ИП не обязаны совершать проверки никаких навыков кроме Выносливости.

Каждый раунд проверок Выносливости и прочих навыков отражает 1 час путешествия.

Сложность: Особая. Это испытание навыков отражает путешествие в Ордотрон. Для того чтобы туда прийти, нужно потратить 10 часов. Суровые условия пустыни делают невозможным более быстрое перемещение или перемещение другим способом (например, летая).

За каждый час, проведённый в пустыне, все ИП обязаны совершать проверки Выносливости. Эти проверки Выносливости нужно совершать даже если ИП стоят на месте. Таким образом отряду, идущему без остановок, понадобится совершить десять проверок, а отряду, остановившемуся на отдых или идущему медленнее чем обычно — больше.

Основной навык: Выносливость.

Выносливость (Сл 20): Пустоши Владений Смерти подрывают стойкость путников жарой, некромантическими пыльными бурями и прочими опасностями. При провале проверки ИП получает урон 2к8 + 10.

Если среди ИП будет больше преуспевших в проверке, чем проваливших её, группа подходит к Ордотрону на расстояние одночасового перехода. После 10 таких успехов они достигают поселения. Если проваленных проверок будет больше чем успешных, группа за этот час продвигается на незначительное расстояние.

Вторичные навыки: Магия, Природа, Религия. Проверки этих навыков предоставляют бонусы, но не идут в счёт успехов испытания навыков.

Магия (Сл 25; один успех в раунд): Разбирающийся в магии персонаж может узнать некие факты о необычной географии этого места, и проложить безопасный маршрут. При успешной проверке все ИП получают бонус +4 к следующей групповой проверке Выносливости.

Природа (Сл 25; один успех в раунд): Проверка Природы позволяет персонажу заметить угрозу загодя. При успешной проверке все ИП, провалившие следующую групповую проверку Выносливости, получают лишь половину урона.

Религия (Сл 25): Персонаж может воззвать к своей вере, чтобы она оберегла его от опасностей этого тёмного царства. Успех предоставляет этому персонажу бонус +2 к его следующей групповой проверке Выносливости. Этот бонус складывается с бонусом от проверки Магии.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Когда искатели приключений наберут 10 успехов, они прибывают в Ордотрон, и чем быстрее они придут, тем в более хорошей форме они встретятся с его обитателями.

ОПАСНОСТИ ВЛАДЕНИЙ СМЕРТИ

Вместо того, чтобы провести эту сцену в виде серии бросков костей, используйте описанные ниже события для того чтобы трудное путешествие по изуродованным пустошам стало реалистичным. Некоторые элементы служат для описания необычной окружающей среды. Другие подвергают отряд опасностям.



Описывайте и проходите эти события сразу после того, как искатели приключений совершат групповую проверку Выносливости, но до совершения проверок других навыков.

ОТДЫХ

Персонажи могут совершать в пустошах привалы, но продолжительный отдых невозможен из-за колючего ветра и прочих опасностей.

ВТОРОЙ ЧАС

На отряд налетает густое облако чёрных жирных мух. Мухи кусаются и высасывают кровь, совершая против каждого ИП атаку +18 против Стойкости. При попадании цель теряет одно исцеление. После совершения одной атаки против каждого ИП, рой улетает.

ЧЕТВЁРТЫЙ ЧАС

На искателей приключений из засады нападают трое упырей из Бездны, закопавшиеся в песок (проверка Внимательности со Сл 25 для обнаружения). Если упырей обнаружат, они появляются в 10 клетках от отряда. В противном случае они вырываются из песка перед первыми ИП, заставляя последних врасплох. Характеристики упырей находятся на 36 странице.

ПЯТЫЙ ЧАС

С горизонта на персонажей надвигается пыльная буря, в которой кричат и вопят призрачные фигуры. Если кто-нибудь из ИП совершит проверку Природы со Сл 25, группа найдёт укрытие от бури. В противном случае отряд автоматически проваливает проверку этого часа.

СЕДЬМОЙ ЧАС

Искатели приключений замечают вдалеке огромную толпу зомби. Персонажи должны найти безопасный маршрут, совершив проверку Магии или Природы со Сл 25. При провале все ИП получают штраф −2 к следующей групповой проверке Выносливости.

ДЕВЯТЫЙ ЧАС

По небу пролетает чудовищный призрачный дракон. ИП должны спрятаться от него, совершив проверку Природы или Скрытности со Сл 20. Если преуспеет хотя бы половина группы, кошмарная нежить не заметит их. В противном случае он пикирует и поливает их некромантической энергией, после чего улетает. Вспышка 3, +18 против Реакции, урон некротической энергией 3к10 + 10.

Вы можете добавить приключению дополнительные детали. Вот возможные варианты:

- ♦ В песке лежит наполовину закопанный скелет огромного чудовища более 30 метров длиной.
- ♦ Над поверхностью песка торчат руины замка. Рядом разбросаны скелеты, причём некоторые одеты в мантии, достойные королей.
- ♦ ИП замечают несколько камней, закопанных в прах. Если они потратят 5 минут на раскопки, они найдут надгробные плиты, на которых вырезаны их имена, их даты рождения и текущая дата в качестве даты смерти.

ВЛАДЕНИЯ СМЕРТИ

Это необычное царство разгуливающей нежити существует в осколке Царства Теней. Ходят легенды о тёмных царствах, возникающие под влиянием великого зла и мощной концентрации магии. Владения Смерти — один из таких миров, пустынные земли, где бесчисленные толпы зомби ждут, когда демонический повелитель Оркус прикажет напасть на ничего не подозревающих врагов.

Владения Смерти были созданы много тысяч лет назад, когда Оркус захватил астральный домен и убил его обитателей. После этого демонический князь воскресил мертвецов в виде живых мертвецов и утянул этот мир в Царство Теней, чтобы спрятать, взрастить, и использовать когда-нибудь в будущем. Сейчас он служит базой для когда-то огромного легиона зомби — Шаркающей Орды. Когда-то Шаркающей Ордой командовал Труллзон, но после его поражения Оркус ещё не назначил новое командование. Место экзарха планирует занять Зиритиан, и он усердно над этим работает (а у его разумного меча *Несущего Ночь* совсем другие цели; подробности смотрите на 24 странице *Первой книги приключения*).

ОКРУЖАЮЩАЯ СРЕДА

Владения Смерти — это огромная пустыня, покрывающая примерно 1 600 квадратных километров. Это сферический мир, и его небо всегда закрыто толстым слоем облаков. Сутки здесь длятся 24 часа, но ночь выглядит как 4 часа сумерек. Температура постоянно держится как в жаркий летний день, а воздух заполнен вонью разложения и гнили. Плотными облаками кружат мухи, питающиеся плотью нежити.

Кроме основных мест, описанных ниже, Владения Смерти — это пустыня из праха и серого песка, усыпанная многочисленными скелетами разнообразных существ.

МОРЕ ГНИЛИ

Этот разлом глубиной 15 метров и 4,5 километра шириной опоясывает Владения Смерти как экватор. Море Гнили называется так из-за того, что оно заполнено полчищами зомби. Смертные, преданные в жертву Оркусу, перерождаются здесь частью Шаркающей Орды. Когда Оркусу нужна армия зомби, он создаёт портал на поле боя из этого места. К счастью для его врагов, открытие этих порталов требует столько энергии, что Оркус делает это нечасто.

ОБЗОР ОРДОТРОНА

Единственное поселение во Владениях Смерти, Ордотрон, это небольшой аванпост, находящийся на плато посреди Моря Гнили. С большой землёй он соединён узким мостом. Когда Труллзон правил Шаркающей Ордой, он правил отсюда. Сейчас его место занял Зиритиан, хотя и без разрешения Оркуса.

После поражения Труллзона Ордотрон оставался почти пустым. Практически всех оставшихся здесь Зиритиан

использовал для нападения на Ферворул. Ниже описано поселение и его оставшиеся обитатели.

В4. Мост костей: Над Морем Гнили висит мост из костей гуманоидов. Его охраняет многочисленная нежить, включая бодаков и костелапов.

В5. Врата смерти: Врата в город представляют собой нежить из оживлённой плоти и костей. Они открываются только для последователей Оркуса, атакуя прочих как еретиков и нежеланных чужаков.

В6. Сторожевая башня: Здесь на страже осталась лишь горстка охранников, так как Оркус считает, что вряд ли найдутся глупцы, решившие напасть на его личное царство.

В7. Клетки: Правосудие в Ордотроне сурово и неумолимо. Чужаков помещают в стальные клетки, которые подвешивают на этой площади и оставляют умирать с голода. Позже и они становятся частью Шаркающей Орды.

В8. Площадь воющих черепов: Когда Труллзон правил Ордотроном, эта площадь была центром городского поклонения Оркусу. Жрец Оркуса всё ещё присматривает за этим местом, страстно желая жертвоприношений.

В9. Мясная лавка: Этот магазин принадлежит жестокой карге, у которой есть слуга гористро. Она торгует в основном частями тел и занимается ритуальной магией.

В10. Чёрные врата: В зиккурат, в котором правит Зиритиан, ведут одни единственные врата, которые охраняет рыцарь смерти со своей свитой.

В12. Зиккурат: В этой угольно-чёрной крепости искателей приключений поджидает Зиритиан.

ТЁМНЫЕ ПРОКЛЯТЬЯ ВЛАДЕНИЙ СМЕРТИ

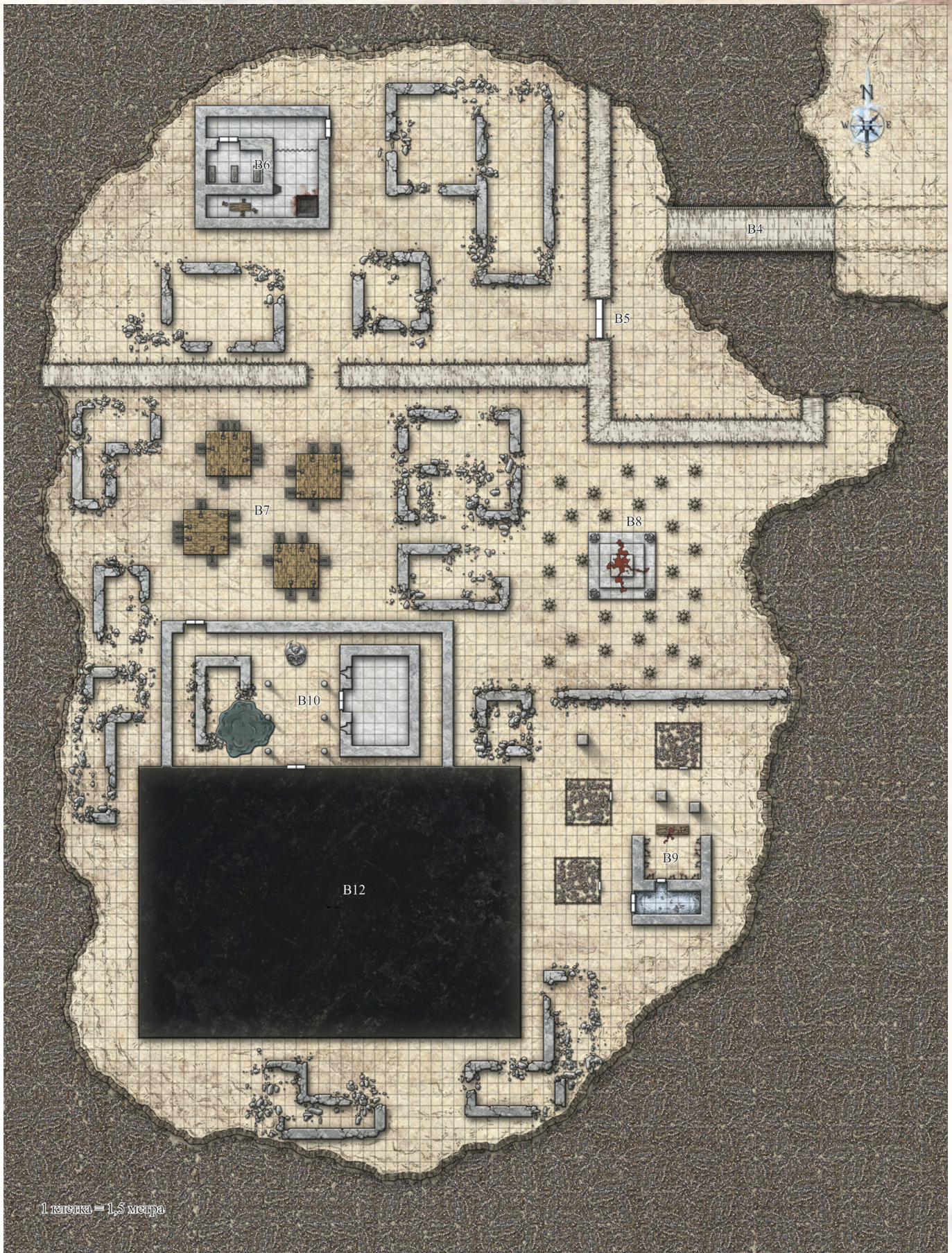
По Владениям Смерти блуждают тёмные проклятья, ждущие возможности обрушиться на живых. В этом приключении проклятья проявятся тогда, когда искатели приключений начнут штурмовать Ордотрон.

В начале каждой сцены рядом с искателями приключений взрывается тёмное проклятье.

Ближняя вспышка 2; +15 против Воли; все живые существа, по которым попала вспышка, до конца сцены страдают от одного из проклятий; проклятье можно отменить даром Хранителя (смотрите 39 страницу).

Бросок 1к6	Тёмное проклятье
1—2	Цель получает штраф –2 ко всем защита
3—4	Цель получает штраф –2 к причиняемому урону
5—6	Цель получает продолжительный урон некротической энергией 5

Персонаж, на которого пало тёмное проклятье Владений Смерти, окружается тёмным облаком некротической энергии, которое липнет к его плоти всё время, пока действует проклятье.



ИССЛЕДОВАНИЕ ОРДОТРОНА

В прошлом Ордотрон был городом, заполненным живыми мертвецами. Вампиры, упыри, зомби и привидения правили здесь наравне со смертными последователями Труллзона, такими как о́ни и карги. После поражения Труллзона город превратился в тень своей былой славы, а Зиритиан к тому же отослал большую часть обитающих здесь чудовищ в нападение на Ферворул. Здесь осталось совсем немного нежити, а также других существ, которым Оркус приказал охранять это место.

Силы Ордотрона подорваны, но обитающие здесь существа предпримут все усилия, чтобы разобраться с чужаками.

В этом разделе представлены два испытания навыков, происходящих одновременно с боевыми сценами и, возможно, друг с другом. Первое используется если искатели приключений пытаются проникнуть в поселение тайком. Второе используется если искатели приключений открыто ходят по Ордотрону, выдавая себя за культистов Оркуса, посланцев из Бездны, или кого-то ещё.

Если игроки придумают какой-то другой план, вы можете создать испытание, использующее навыки, соответствующие обстоятельствам.

Помните, что эти испытания навыков не могут покрыть все ситуации, в которые попадают искатели приключений и все планы, которые они могут разработать. Будьте гибким, и не бойтесь, если приключение пойдёт совершенно по другому руслу.

ПРОНИКНОВЕНИЕ В ОРДОТРОН Уровень сцены 17 (8 000 опыта)

Это испытание навыков отражает возможность отряда проникнуть в Ордотрон незамеченными. Успехов в нём нет, но провалов нужно избегать, так как каждый из них обозначает увеличение бдительности поселения.

ОБСТАНОВКА

Это испытание покрывает первый день деятельности отряда в поселении, по истечении которого бдительность жителей Ордотрона уже не будет меняться.

Каждый раз, когда персонажи в Ордотроне проходят сцену или совершают привал, каждый ИП должен совершить проверку одного из указанных ниже навыков. Если в группе успешных проверок больше чем неудачных, проверка считается успешной.

В этом испытании навыков персонажи не могут использовать действие помощи другому.

При описании рассказывайте, как по улицам бродит нежить. Из Ферворула может вернуться патруль, гористро из зоны В9 может сходить до Моря Гнили, чтобы набрать свежих зомби.

Основные навыки: Внимательность, Знание Улиц, Скрытность.

Внимательность (Сл 20): Внимательный персонаж замечает неприятность до того как она станет проблемой, или загодя замечает патруль и направляет отряд в безопасное место.

Знание Улиц (Сл 20): Хотя Ордотрон и представляет собой весьма необычное место, это всё же поселение. ИП, знакомый с городской жизнью, может перемещаться между заставами нежити, не привлекая внимания.

Скрытность (Сл 25): Если вести себя осторожно, можно не привлекать к себе лишнего внимания.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если персонажи будут набирать провалы, стражники Ордотрона станут активнее. Если отряд совершит продолжительный отдых, шансы того, что на них наткнутся жители Ордотрона, существенно возрастают. Если ИП совершают продолжительный отдых, увеличьте количество их провалов на 1к4.

0—2 провала: Эффекта нет. ИП избегают внимания стражников и обычных жителей. Привалы можно совершать без особого риска.

3—4 провала: В ответ на деятельность персонажей стражники усиливают патрулирование. В следующий раз, когда ИП совершат привал, бросьте 1к20. Если выпадет «19» или «20», их отдых прервёт группа монстров, подобных тем, что находятся в сцене В6 (смотрите на 50 странице).

5—6 провалов: Как в предыдущем варианте, но стражи выйдут на ИП при результате «15» и выше. Кроме того, из Ферворула в качестве подкрепления вызывается нежить. К сцене В5 добавляются шесть упырей из Бездны.

7 и более провалов: Как в предыдущем варианте, но стражи выходят на ИП при результате «5» и выше. Кроме того, их сопровождает ночной ходок.

ИНКОГНИТО В ОРДОТРОНЕ

Это испытание навыков используется если ИП пытаются ходить по поселению, сливаясь с окружением. Это особое испытание навыков, помогающее определить реакцию жителей поселения, но не предоставляющее дополнительного опыта.

Персонажи могут выдать себя за пришедших издалека культистов Оркуса, новобранцев армии Зиритиана, или злых воинов, ищущих, с кем можно заключить союз. В Ордотроне много веков ничего не происходило, но восстание Зиритиана расшевелило это поселение. Живущая здесь нежить не ожидает нападения и её можно легко обмануть.

ОБСТАНОВКА

Искатели приключений могут попытаться избежать боевых сцен в этой части приключения, выдав себя за путешественников из других миров. В некоторых сценах в Ордотроне есть особые указания на тот случай, если ИП используют дипломатию. Для всех остальных сцен используйте указанные ниже рекомендации.

В этом испытании навыков обязательно оценивайте действия ИП и их планы. Предоставляйте к проверкам модификаторы от -4 до +4, в зависимости от их планов. Кроме того, ИП получают штраф ко всем проверкам в этом испытании навыков, равный удвоенному количеству провалов, набранных в испытании «проникновение в Ордотрон».

В начале каждой сцены ИП могут выбрать основной навык и главного персонажа, чтобы увидеть, смогут ли они пройти сцену без сражений. Ниже описано, как модифицируются проверка навыка. Успех означает, что персонажи прошли сцену без боя и получают опыт за сцену, как если бы они победили всех этих чудовищ в бою. Провал означает, что чудовища нападают, и происходит обычная боевая сцена.

Основные навыки: Запугивание, Знание Улиц, Обман, Переговоры.

Запугивание (Сл 20): Вовремя продемонстрированная сила может заставить стражей и прочих обитателей поселения считать ИП очень важными гостями. Боясь гнева Зиритиана, они пропускают персонажей.

Знание Улиц (Сл 25): Персонаж, разбирающийся в городской жизни, может помочь отряду слиться с чужеродным окружением.

Обман (Сл 20): Хорошо подобранная ложь не позволит местным жителям заподозрить в чём-нибудь ИП.

Переговоры (Сл 25): Нежить и демоны Ордотрона с большей охотой отзываются на ложь и угрозы, чем на доводы и уговоры, но подобранные слова всё равно могут облегчить жизнь персонажам.

Ночной ходок Большой теневой гуманоид (нежить)	Элитный громила 20 уровня Опыт 5 600
Инициатива +15 Чувства Внимательность +14; тёмное зрение Холод пустоты (Некротическая энергия, Холод) аура 5; враги, начинающие свой ход в ауре, получают урон некротической энергией и холодом 5	
Хиты 464; Ранен 232	
КД 34; Стойкость 32, Реакция 30, Воля 32	
Иммунитет болезни, яд; Сопrotивляемость 20 некротическая энергия, 20 холод; Уязвимость 20 излучение	
Спасброски +2	
Скорость 8	
Единицы действия 1	
⚔ Удар (стандартное; неограниченный) ⚡ Некротическая энергия, Холод Достигаемость 2; +23 против КД; урон некротической энергией и холодом 1к8 + 7.	
☠ Перст смерти (стандартное; на сцену) ⚡ Взгляд, Некротическая энергия Дальнобойный 5; действует только на раненные цели; +21 против Стойкости; хиты цели опускаются до 0. Для этого таланта не учитывается сопротивляемость некротической энергии.	
⚡ Взгляд пустоты (малое 1/раунд; неограниченный) ⚡ Взгляд, Некротическая энергия Ближняя волна 5; +21 против Воли; урон некротической энергией 1к8 + 7, цель толкается на 4 клетки и получает штраф -2 ко всем защита (спасение оканчивает).	
Мировоззрение Злое Языки Общий, телепатия 20	
Навыки Скрытность +20	
Сил 24 (+17)	Лов 20 (+15) Мдр 18 (+14)
Тел 22 (+16)	Инт 17 (+13) Хар 24 (+17)

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Чем более успешно искатели приключений будут проходить это испытание, тем больше у них будет шансов на избежание конфликтов и сражений с городскими обитателями. И наоборот, чем больше провалов наберёт отряд, тем больше вероятность спровоцировать стражников и других жителей города на нападение.

2—3 успеха: Персонажи могут пройти следующую сцену без боя. Сюда входят и случайные встречи со стражами из предыдущего испытания навыков.

4 и более успехов: В дополнение к избеганию сражения как в предыдущем результате, ИП получают полезную информацию об Ордотроне, узнавая тип и численность существ поблизости и их общие намерения.

0—1 провал: ИП получают штраф -2 ко всем проверкам в этом испытании навыков из-за растущего подозрения чудовищ.

2 и более провала: Все чудовища, с которыми пытаются взаимодействовать персонажи, автоматически нападают.

ЗАМЕЧАНИЯ К СЦЕНАМ

Ниже приведены замечания и идеи по конкретным сценам этих испытаний навыков.

B4. Мост костей: Стражники на мосту привыкли, что к Зиритиану часто приходят разные посланники. Сл проверки Переговоров для отряда равна 20.

B5. Врата смерти: Карги у врат тоже привыкли к разнообразным просителям и обычным зевакам. Проверка Переговоров со Сл 20 позволит пройти мимо них. А вот запугать их будет непросто (Сл 25). ИП, пытающиеся прошмыгнуть через врата незамеченными, или носящие символы веры добрых божеств, атакуются каргами вне зависимости от результата проверки навыка.

B6. Сторожевая башня: Все входящие в эту башню подвергаются нападению. Однако стражи с радостью позволяют персонажам совершить проверку Переговоров или Обмана, чтобы заманить их к себе подальше.

B7. Клетки: Баалдран Живоёр страстно жаждет наполнить свои клетки новыми жертвами, и потому он очень подозрителен. Даже если ИП пройдут мимо него в испытании навыков «инкогнито в Ордотроне», он посылает шпионить за отрядом одного из умертвий. Умертвие возвращается к Баалдрани сразу же, как только увидит что-то, что оправдывало бы нападение Баалдрана.

B8. Площадь воющих черепов: Чтобы испытать веру ИП, Арат поручает им найти жертву для Оркуса. Если персонажи откажутся, Арат нападёт.

B9. Мясная лавка: Гильдра сама хочет мирных отношений с отрядом. В описании сцены есть примечания для ИП, пытающихся поговорить с ней.

B10. Черные врата: Лорд Падаль заговаривает с ИП, но только лишь для того, чтобы усыпить их бдительность. Он соглашается разделить с ними лагерь, но нападет, как только отряд начнёт отдых.

СЦЕНА В4: МОСТ КОСТЕЙ

Уровень сцены 17 (8 000 опыта)

ОБСТАНОВКА

- 1 бодак бродяга (S)
- 2 костелапа пронзателя (B)
- 4 упыря из Бездны голодушника (G)
- 1 упырь из Бездны (A)

Когда искатели приключений приблизятся к Ордотрону, они увидят мост из костей гуманоидов, нависший над жутким Морем Гнили. Мост охраняется отрядом нежити.

Когда искатели приключений увидят мост, прочтите:

На небольшом плато стоит крохотное поселение со зданиями из жёлтого кирпича, многие из которых лежат в руинах. Ущелье вокруг плато заполнено неисчислимым войском из зомби. На этой нежити надеты самые разнообразные доспехи и оружие, и многие из них при жизни были существами, неизвестными вам. Часто встречаются зомби гигантского размера.

Над ущельем протянут один-единственный мост, ведущий к городским воротам. Построен этот мост из жемчужно-белых костей, сплавленных между собой.

На том конце моста стоят два скелета с невероятно длинными руками. Вокруг этих скелетов кружатся несколько сухопарых существ. Они что-то перекидывают между собой. Это отрубленная голова дроу.

Бодак бродяга (S) Соглядатай 16 уровня
Средний теневой гуманоид (нежить) Опыт 1 400

Инициатива +16 **Чувства** Внимательность +10; тёмное зрение
Болезненный взгляд (Взгляд, Некротическая энергия, **Страх**) аура 5; существа в ауре, совершающие рукопашные или дальнобойные атаки по бодаку бродяге, получают перед броском атаки урон некротической энергией 5 и получают штраф –2 к этому броску атаки.

Хиты 124; **Ранен** 62

КД 29; **Стойкость** 29, **Реакция** 27, **Воля** 29

Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 15 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение; бодак бродяга, получивший урон излучением, до конца своего следующего хода не может ослаблять целей.

Скорость 6

⬆ **Удар** (стандартное; неограниченный) ♦ **Некротическая энергия**

+21 против КД; урон 1к6 + 5 плюс урон некротической энергией 2к6 и цель становится ослабленной до конца следующего хода бодака бродяги.

➤ **Смертельный взгляд** (стандартное; на сцену) ♦ **Взгляд, Некротическая энергия**

Дальнобойный 10; нацеливается на живое существо; +19 против Стойкости; если цель ослаблена, то её хиты опускаются до 0; в противном случае цель получает урон некротической энергией 1к6 + 6 и теряет одно исцеление.

Призрачная форма (стандартное; неограниченный)

Бодак бродяга становится невидимым и получает свойства «неосязаемый» и «фазирующийся». В призрачной форме он может только перемещаться и может вернуться к обычному состоянию свободным действием.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Сил 21 (+13) **Лов** 19 (+12) **Мдр** 15 (+10)
Тел 22 (+14) **Инт** 6 (+6) **Хар** 23 (+14)

2 костелапа пронзателя (B) Солдат 17 уровня
Большой теневой оживлённый (нежить) Опыт 1 600 за каждого

Инициатива +17 **Чувства** Внимательность +14; тёмное зрение
Хиты 160; **Ранен** 80; смотрите также *некротический импульс*

КД 33; **Стойкость** 24, **Реакция** 27, **Воля** 24

Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 20 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение

Скорость 8

⬆ **Коготь** (стандартное; неограниченный)

Досигаемость 3; +24 против КД; урон 1к12 + 8.

⬅ **Пронзающий рывок** (стандартное; перезарядка ⏏ ⏏) ♦ **Некротическая энергия**

Ближняя вспышка 3; +22 против КД; нацеливается на врагов во вспышке; урон 1к12 + 8 плюс продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает).

⬅ **Некротический импульс** (свободное, когда впервые становится раненым; на сцену) ♦ **Исцеление, Некротическая энергия**

Ближняя вспышка 10; союзная нежить во вспышке восстанавливает по 10 хитов, а все враги во вспышке получают урон некротической энергией 10.

Неустанный оппортунист

Если костелап попадает спровоцированной атакой, он может совершить в этом ходу ещё одну спровоцированную атаку по той же самой цели.

Угрожающая досигаемость

Костелап может совершать спровоцированные атаки по всем врагам, находящимся в его досигаемости (3 клетки).

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Запугивание +17, Скрытность +20
Сил 18 (+12) **Лов** 24 (+15) **Мдр** 12 (+9)
Тел 16 (+11) **Инт** 10 (+8) **Хар** 18 (+12)

ТАКТИКА

Находящаяся здесь нежить наблюдает за мостом уже множество лет. Своё некромантное строение они научились использовать себе во благо, и им очень нравится сталкивать чужаков в Море Гнили.

Костелапы с помощью *угрожающей досигаемости* и *неустанного оппортуниста* рвут врагов на части. При возможности они используют *пронзающий рывок*, позволяющий выдвинуть когти сразу во всех направлениях. Они продвигаются к краю моста, оставаясь на твёрдой поверхности возле ворот. Они стараются сдерживать ИП на мосту, надеясь, что кто-нибудь из союзников толкнёт чужаков.

Бодак покоится на нижней стороне моста, лежа на скелетных руках, из которых мост и состоит. Пока бодак находится на мосту, он обладает скоростью лазания 6 (паучье лазание), что позволяет ему перемещаться по нижней стороне моста и вылезать при необходимости на верхнюю.

Вступив в сражение, он проникает в тыл отряда и использует *призрачную форму*, чтобы пройти сквозь мост и атаковать волшебника или другого слабо защищённого персонажа. Он не отходит далеко и бьёт ударом, а ослабленных целей атакует *смертельным взглядом*. Вне зависимости от того, попал взгляд или нет, он убегает под мост и повторяет засаду.

4 упыря из Бездны голодушника (G) Миньон 18 уровня
Средний стихийный гуманоид (нежить) Опыт 500 за каждого

Инициатива +17 **Чувства** Внимательность +14; тёмное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не причиняет миньону урон. Смотрите также *кровь мертвеца*.

КД 30; **Стойкость** 30, **Реакция** 29, **Воля** 25

Иммунитет болезни, яд; **Сопrotивляемость** 10 некротическая энергия

Скорость 8, лазая 4

⬇ **Когти** (стандартное; неограниченный)

+21 против КД; урон 7, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

⬅ **Кровь мертвеца** (когда хиты опускаются до 0) ⬆ **Некротическая энергия**

Ближняя вспышка 1; Все враги во вспышке получают урон некротической энергией 5.

Мировоззрение Хаотично-злое

Языки Бездны

Навыки Скрытность +22

Сил 26 (+17)

Лов 25 (+16)

Мдр 17 (+12)

Тел 23 (+15)

Инт 19 (+13)

Хар 13 (+10)

Упирь из Бездны (A)

Налётчик 16 уровня

Средний стихийный гуманоид (нежить)

Опыт 1 400

Инициатива +16 **Чувства** Внимательность +10; тёмное зрение
Могильная вонь аура 3; Враги в ауре получают штраф –2 ко всем защитам.

Хиты 156; **Ранен** 78; смотрите также *кровь мертвеца*

КД 30; **Стойкость** 30, **Реакция** 29, **Воля** 25

Иммунитет болезни, яд; **Сопrotивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение

Скорость 8, лазая 4

⬇ **Укус** (стандартное; неограниченный)

+21 против КД; урон 2к8 + 7, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает). Если цель — живое существо, уже обездвиженное, ошеломлённое или находящееся без сознания, укус причиняет дополнительный урон 2к6.

⬅ **Кровь мертвеца** (когда хиты опускаются до 0) ⬆ **Некротическая энергия**

Ближняя вспышка 1; Все враги во вспышке получают урон некротической энергией 10.

Мировоззрение Хаотично-злое

Языки Бездны

Навыки Скрытность +19

Сил 24 (+15)

Лов 22 (+14)

Мдр 15 (+10)

Тел 20 (+13)

Инт 16 (+11)

Хар 10 (+8)

Упыри-миньоны держатся порознь друг от друга, чтобы избегать зональных атак и распределять обездвиживающие атаки. Они сосредотачиваются на защитниках отряда, надеясь остановить их, а бодак в это время пировал бы в тылу врага. Если персонаж с заклинаниями или дальнебойными атаками остался на дальней стороне моста, несколько голодушников устремляются к нему. Они надеются отвлечь огонь на себя, чтобы защитить более важную нежить.

Если кто-нибудь из искателей приключений стоит на краю моста или недалеко от края, упыри-миньоны натиском сбивают этого персонажа в Море Гнили. Если враг обездвижен, упыри сбивают его в море или отталкивают от костелапов (которые всё равно дотянутся длинными руками).

Упирь из Бездны возглавляет голодушников. Он позволяет миньонам напасть первым, пользуясь преимуществом над обездвиженными врагами. Он пытается проникнуть за ряд защитников отряда, чтобы окружать врагов в паре с костелапами.

Упирь из Бездны предпочитает кусать врагов, сосредотачиваясь при возможности на обездвиженных персонажах. Если необездвиженный персонаж стоит на краю моста, он пытается натиском столкнуть его вниз.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

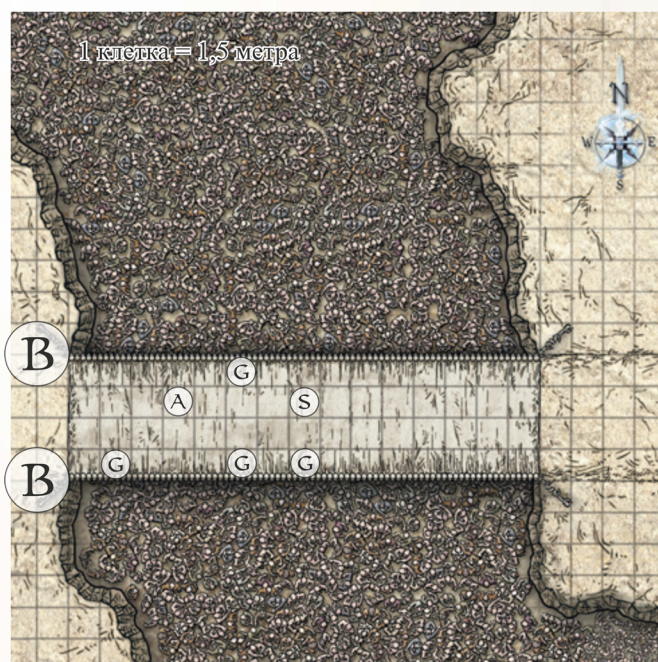
Освещение: Яркий свет, льющийся с затуманенного неба.

Мост: Мост построен из костей нескольких тысяч скелетов, преданных Оркусу и ненавидящих живых существ.

Если живое обездвиженное существо оканчивает ход на мосту, руки сдвигают его на одну клетку. Мост действует согласованно с нежитью, сдвигая врагов или ближе к краю и сбрасывая их в Море Гнили, или сдвигая в сторону нежити.

Море Гнили: Толпа зомби под мостом является жутким препятствием для тех, кому не посчастливится туда упасть. Упавший в море ИП пролетает 9 метров, но получает всего лишь 2к10 урона, так как зомби смягчают падение. Море является труднопроходимой местностью. Живое существо, начинающее ход в море, получает урон 2к10 + 5, но приобретает укрытие от всех дальнебойных, зональных и ближних атак.

ИП может вскарабкаться на утёс, совершив проверку Атлетики со Сл 20.



СЦЕНА В5: ВРАТА СМЕРТИ

Уровень сцены 17 (8 400 опыта)

ОБСТАНОВКА

2 смертельные карги (Н)

1 костяная нага (N)

1 врата упырей

Главные врата в Ордотрон охраняет много разных чудовищ, поклявшихся служить Оркусу. Они стоят на страже по сто лет, после чего их сменяют другие слуги Повелителя Нежити.

Обе карги начинают сцену, будучи скрывшимися. После того как искатели приключений пройдут врата, им нужно совершить проверку Внимательности со Сл 25, чтобы заметить их.

После того как искатели приключений победят стражей в сцене В4, прочтите:

Перед вами стоит внешняя стена этого необычного полуразрушенного поселения. Стены сложены из камней охряного цвета. Они обветшали, и у их основания лежат горстки каменного крошева.

С расстояния кажется, что врата созданы из мумифицированных конечностей. Множество рук гуманоидов, обычных и огромных, как руки титана, перевязаны между собой полосками тонкой белой ткани. Все руки чёрные, будто бы сгнившие, и с них стекает непрерывный поток гнилой жижи и частично свернувшейся крови.

2 смертельные карги (Н) Солдат 18 уровня
Средний фейский гуманоид Опыт 2 000 за каждую

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +12; сумеречное зрение
Хиты 171; **Ранен** 85; смотрите также *вытягивание жизни*
КД 34; **Стойкость** 34, **Реакция** 31, **Воля** 32
Сопротивляемость 10 некротическая энергия
Скорость 6

⬇ **Коготь** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Некротическая энергия**

+24 против КД; урон некротической энергией 1к8 + 7, цель до конца следующего хода смертельной карги становится отмеченной и не может использовать исцеления и восстанавливать хиты.

⬅ **Вытягивание жизни** (стандартное; перезарядка ⚡⚡⚡⚡) ⬆ **Исцеление, Некротическая энергия**

Ближняя волна 3; +22 против Стойкости; урон некротической энергией 1к8 + 4, и смертельная карга восстанавливает по 5 хитов за каждое существо, которому был причинён урон этой атакой.

Смена облика (малое; неограниченный) ⬆ **Превращение**

Смертельная карга может изменять своё физическое тело, чтобы принять облик женщины любой гуманоидной расы Среднего размера (смотрите «смена облика» на 283 странице *Бестиария*).

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Эльфийский
Навыки Запугивание +19, Обман +19, Природа +17, Проницательность +17

Сил 25 (+16) **Лов** 18 (+13) **Мдр** 17 (+12)
Тел 19 (+13) **Инт** 16 (+12) **Хар** 20 (+14)

Костяная нага (N) Элитный контроллер 16 уровня
Большой бессмертный магический зверь (нежить) Опыт 2 800

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение
Смертельная трещотка (Некротическая энергия) аура 2;
враги, начинающие ход в ауре, становятся изумлёнными.

Хиты 328; **Ранен** 164

КД 32; **Стойкость** 32, **Реакция** 28, **Воля** 29

Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 20 некротическая энергия; **Уязвимость** 10 излучение

Спасброски +2

Скорость 7

Единицы действия 1

⬇ **Укус** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Некротическая энергия**

Достижимость 2; +20 против КД; урон 2к4 + 6 и продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает). *Последствие:* Цель становится ослабленной (спасение оканчивает).

⬅ **Смертельное покачивание** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Некротическая энергия**

Ближняя вспышка 3; слепые существа обладают иммунитетом; +21 против Воли; цель становится изумлённой (спасение оканчивает). Если цель уже изумлена, то вместо этого она получает урон некротической энергией 2к6 + 6.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Драконий, Небесный, Общий

Навыки История +18, Магия +18, Проницательность +18, Религия +18

Сил 22 (+14) **Лов** 16 (+11) **Мдр** 20 (+13)
Тел 28 (+17) **Инт** 20 (+13) **Хар** 22 (+14)

Врата упырей
Ловушка

Разрушитель 17 уровня
Опыт 1 600

Необычные врата распахиваются с невероятной скоростью, и к тебе тянутся несколько дюжин гниющих рук, с которых стекает кровь.

Ловушка: Врата, ведущие в Ордотрон, это механизм-нежить, набрасывающийся на чужаков.

Внимательность

- ⬆ Сл 20: Руки, из которых состоят ворота, подёргиваются, как если бы они были живыми.
- ⬆ Сл 25: Рядом с вратами земля обнажена до голого камня. Что-то отбросило песок, который неизбежно должен был здесь собраться. На камне видны пятна крови.

Дополнительный навык: Религия

- ⬆ Сл 25: Известно, что жрецы Оркуса создавали искусственные конструкции из плоти нежити. Эти врата выглядят одной из таких конструкций.

Инициатива +14

Триггер

Врата становятся активными, когда в пределах 5 клеток от них перемещается живое существо.

Атака

Свободное действие **Ближняя вспышка** 3

Цель: Все живые существа во вспышке

Атака: +22 против Стойкости

Попадание: Урон 1к10 + 7, цель сдвигается на 3 клетки и становится обездвиженной до конца следующего хода врат.

Противодействие

- ⬆ Персонажи могут атаковать врата, чтобы уничтожить их. У них КД 20, Стойкость 22, Реакция 13 и 164 хита. Если врата уничтожить, через 24 часа на их месте появляются новые.
- ⬆ Если над вратами совершат попытку изгнания нежити, они становятся ошеломлёнными (спасение оканчивает).
- ⬆ Три успешные проверки Воровства, Магии или Религии (Сл 25) делают врата инертными на 1 час. Персонаж может или разрушать подвижные части, или подрывать некромантную магию с помощью знаний о религии или магии.

ТАКТИКА

Стражники сражаются до смерти, выполняя клятву, данную Оркусу. Они стараются удерживать искателей приключений в области, в которой их смогут атаковать ворота, надеясь вымотать их и в конечном счёте победить.

Карги пытаются устроить засаду на искателей приключений после того как те пройдут ворота. Они начинают сцену, спрятавшись в развалинах, как указано выше. Врата легко открываются малым действием, но в свой ход они атакуют всех персонажей, попадающих в зону действия их атаки. Карги врываются в бой, как только первый ИП пройдёт за стены поселения.

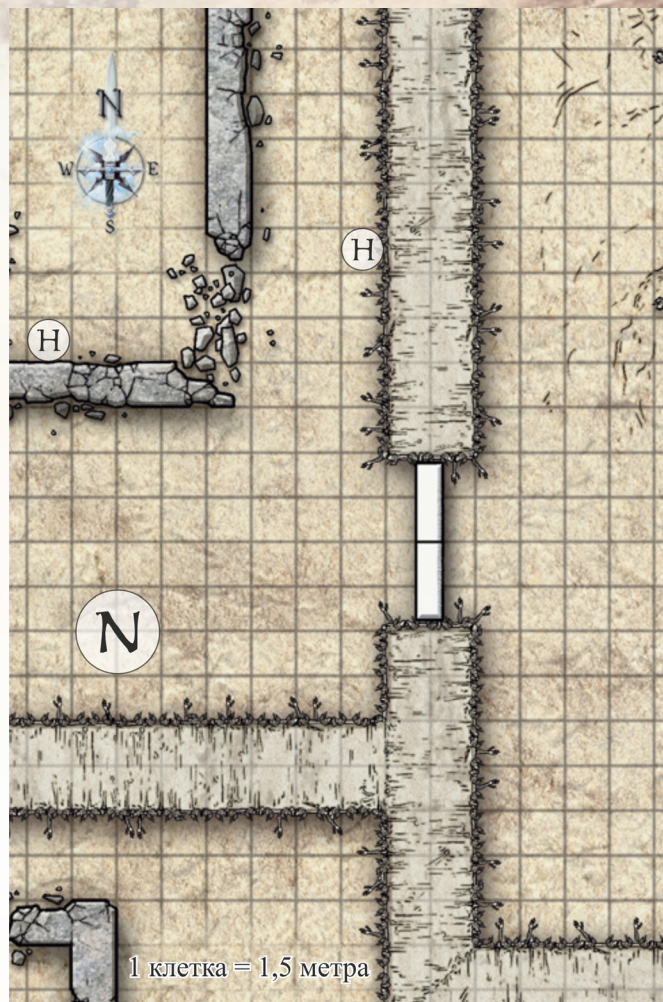
Эти карги — близняшки по имени Заралга и Тефия. Они обожают лакомиться плотью находящихся в сознании гуманоидов, и во время сражения они осыпают искателей приключений насмешками. Карги обещают приготовить из них жаркое, а кишки съесть у ещё живых, пока они будут кричать и извиваться от боли.

Карги пытаются сосредоточить атаки на одном персонаже, полагаясь на то, что жертва не сможет лечиться. Вторая карга использует *вытягивание жизни* только если первая попала своими когтями. В противном случае она тоже атакует когтями.

Костяная нага сражается наоборот, сохраняя молчание. С помощью своего размера она вынуждает персонажей находиться там, где их достанут ворота. После этого она использует *смертельное покачивание*, чтобы отряд стоял на месте и вновь подвергся атакам ворот.

При возможности, нага старается оказаться в середине отряда. Она старается задерживать несколько персонажей в области действия ворот, а остальных оставляет каргам.

Ворота просто атакуют, но ключ их тактики находится в возможности сдвигать и обездвиживать врагов. Они перемещают жертв так, чтобы ИП не могли толпой навалиться на одного врага, но при этом удерживают обездвиженных врагов в пределах своей досягаемости.



СЦЕНА В5: ВРАТА СМЕРТИ

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Яркий свет, льющийся с затуманенного неба.

Стены: По полуразрушенным стенам в этой местности относительно легко лазать (проверка Атлетики со Сл 13). Если персонаж проваливает проверку для лазания, совершите атаку +19 против Реакции персонажа. При попадании этот персонаж получает урон 1к8 + 4 от камней, сорвавшихся вслед за ним.

Развалины: Развалины предоставляют укрытие всем существам, находящимся внутри, и являются труднопроходимой местностью.

Сокровище: У каждой карги есть по драгоценному камню, стоящему 5 000 зм и по одному *зелью живучести*.

СЦЕНА В6: СТОРОЖЕВАЯ БАШНЯ

Уровень сцены 17 (8 200 опыта)

ОБСТАНОВКА

2 бодака похитителя (В)

2 призрака с мечом (W)

2 упыря из Бездны голодушника (G)

В этой уединённой чёрной каменной башне обитают элитные стражи, которым поручено уничтожать тех, кто прорвался с боем через стражу у ворот. К счастью для искателей приключений эта нежить мало интересуется тем, что происходит вокруг, но если они поднимут в Ордотроне суматоху, эти существа могут устроить охоту. Отряд может сам устроить нападение на башню, чтобы стражники не успели атаковать.

Если искатели приключений приближаются к сторожевой башне, прочтите:

На фоне руин северной части этого поселения выделяется целое квадратное здание из чёрного камня. Оно одноэтажное, но на крыше есть парапетная стенка с бойницами. Вокруг него убран мусор, а единственным видимым входом является чёрная деревянная дверь с восточной стене.

2 бодака похитителя (В)

Солдат 18 уровня

Средний теневого гуманоид (нежить) Опыт 2 000 за каждого

Инициатива +16 Чувства Внимательность +17; тёмное зрение **Безлезенный взгляд (Взгляд, Некротическая энергия, Страх)** аура 5; существа в ауре, совершающие рукопашные или дальнобойные атаки по бодаку похитителю, получают перед броском атаки урон некротической энергией 5 и получают штраф –2 к этому броску атаки.

Хиты 175; Ранен 87

КД 31; Стойкость 31, Реакция 30, Воля 31

Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 20 некротической энергией; **Уязвимость** 5 излучение; бодак похититель, получивший урон излучением, до конца своего следующего хода не может ослаблять целей.

Скорость 5

⬆ **Секира** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Некротическая энергия, Оружие**

+23 против КД; урон 1к12 + 6 (критический 2к12 + 18) плюс урон некротической энергией 1к8, цель становится изумлённой и ослабленной (спасение оканчивает и то, и другое).

✈ **Смертельный взгляд** (стандартное; на сцену) ⬆ **Взгляд, Некротическая энергия**

Дальнобойный 10; нацеливается на живое существо; +20 против Стойкости; если цель ослаблена, то её хиты опускаются до 0; в противном случае цель получает урон некротической энергией 1к6 + 6 и теряет одно исцеление.

Пьющий смерть

Если в пределах 5 клеток от бодака хиты живого существа опускаются до 0, бодак получает до конца своего следующего хода бонус +1 к броскам атаки, а также 15 временных хитов.

Мировоззрение Злое

Языки Общий

Сил 22 (+15)

Лов 21 (+14)

Мдр 16 (+12)

Тел 23 (+15)

Инт 10 (+9)

Хар 23 (+15)

Снаряжение латный доспех, секира

2 призрака с мечом (W)

Соглядатай 17 уровня

Средний теневого гуманоид (нежить) Опыт 1 600 за каждого

Инициатива +19 Чувства Внимательность +14; тёмное зрение **Хиты 90; Ранен 45; смотрите также предсмертный удар** **Регенерация** 10 (если призрак с мечом получает урон излучением, регенерация не действует до конца его следующего хода)

КД 30; Стойкость 29, Реакция 30, Воля 32

Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 20 некротической энергией, неосязаемый; **Уязвимость** 10 излучение (смотрите также выше регенерация)

Скорость летая 8 (парение); фазирование; смотрите также *теневое скольжение*

⬆ **Теневой меч** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Некротическая энергия**

+20 против Реакции; урон некротической энергией 2к8 + 7, и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).

⬆ **Предсмертный удар** (когда хиты опускаются до 0) ⬆ **Некротическая энергия**

Призрак с мечом совершает шаг на 4 клетки и рукопашную стандартную атаку, причиняя при попадании дополнительный урон некротической энергией 2к8.

Боевое превосходство ⬆ **Некротическая энергия**

Призрак с мечом причиняет дополнительно 2к6 урона некротической энергией всем целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

Теневое скольжение (движение; на сцену)

Призрак с мечом совершает шаг на 6 клеток.

Порождение призраков

Любой гуманоид, убитый призраком с мечом, воскресает самостоятельным призраком с мечом в начале следующего хода создателя, появляясь в пространстве, где он был убит (или в ближайшем свободном пространстве). Воскрешение убитого существа (используя ритуал Оживление Мёртвых) не уничтожает сотворённого призрака.

Мировоззрение Хаотично-злое

Языки Общий

Навыки Скрытность +20

Сил 14 (+10)

Лов 24 (+15)

Мдр 12 (+9)

Тел 18 (+12)

Инт 11 (+8)

Хар 24 (+15)

2 упыря из Бездны голодушника (G) Миньон 18 уровня

Средний стихийный гуманоид (нежить) Опыт 500 за каждого

Инициатива +17 Чувства Внимательность +14; тёмное зрение **Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не причиняет** миньону урон. Смотрите также *кровь мертвеца*.

КД 30; Стойкость 30, Реакция 29, Воля 25

Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротической энергией

Скорость 8, лазая 4

⬆ **Когти** (стандартное; неограниченный)

+21 против КД; урон 7, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

⬆ **Кровь мертвеца** (когда хиты опускаются до 0) ⬆ **Некротическая энергия**

Ближняя вспышка 1; Все враги во вспышке получают урон некротической энергией 5.

Мировоззрение Хаотично-злое

Языки Бездны

Навыки Скрытность +22

Сил 26 (+17)

Лов 25 (+16)

Мдр 17 (+12)

Тел 23 (+15)

Инт 19 (+13)

Хар 13 (+10)

ТАКТИКА

Существует вероятность того, что искатели приключений сразятся с обитателями этой башни где-нибудь в другом месте поселения (смотрите страницы 44–45), но если они нападают на башню, чудовища используют описанную ниже тактику.

Бодаки пытаются организовать за занавесом линию обороны против ИП, а призраки проходят сквозь стены, чтобы напасть на чужаков сзади. Упыри, выбегая из комнаты с гробами, непреднамеренно окружают персонажей.

Два бодака составляют сильную комбинацию. Они достаточно умны для нападения в тандеме, когда один рукопашными атаками ослабляет врагов, а второй *смертельным взглядом* пытается их добить.

Так как *смертельный взгляд* — дальнобойная атака, один бодак устремляется в рукопашный бой, а второй держится в стороне, ожидая возможности использовать взгляд. После того, как задний бодак использует взгляд, они меняются местами. Задний бодак также не упустит случая атаковать взглядом персонажа в тылу отряда, если того ослабят призраки.

Присутствующие призраки тоже могут ослаблять врагов стандартными рукопашными атаками. С помощью фазирования они выходят через стены на улицу, а потом нападают на ИП сзади. Совершив по атаке, они снова уходят через стены, чтобы повторить всё с самого начала.

Призраки играют в эти кошки-мышки из-за того, что регенерация позволяет залечивать любые полученные раны. Они никуда не торопятся, и пока бодаки уничтожают ИП, чередуют атаки с отступлениями.

Голодушники служат здесь пушечным мясом, которому бодаки и призраки поручают патрулирование поселения. Если сражение происходит в башне, они несколько раундов прячутся в комнате с гробами. Когда ИП убьют бодака или призрака, или если хиты ИП опустятся до 0, упыри выходят и присоединяются к сражению.

Призракам очень выгодна обездвиживающая атака упырей, так как они смогут безнаказанно метаться между беззащитными персонажами.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Яркий свет, льющийся с затуманенного неба на улицу, темнота в башне.

Занавес из плоти: Занавес, свисающий с потолка, создан из плоти нежити. Так же как мост, ведущий в Ордотрон, и главные ворота, этот занавес оживлён. Любое живое существо, проходящее через занавес, становится целью атаки +18 против Реакции. При попадании существо становится изумлённым (спасение оканчивает).

Стены: Стены башни находятся в относительно хорошем состоянии, и лезть по ним не так просто (проверка Атлетики со Сл 25). Крыша башни окружена парапетной стенкой с зубчатыми бойницами, которые предоставляют укрытие от атак, сделанных снизу.



Лестница: К стене прислонена 3-метровая лестница. Персонажи могут лезть по ней без проверок Атлетики, но с уменьшенной вдвое скоростью, если только у них нет скорости лазания. Наверху лестницы есть люк, открывающийся малым действием.

Решётка: В углу башни 3-метровая яма закрыта старой, ржавой решёткой. Здесь держат пленников, пойманных в поселении. Решётка находится в ужасном состоянии. Если на неё наступит существо в тяжёлом доспехе (включая бодака), бросьте 1к20. Если выпадет «11» или больше, решётка проламывается. Тот, кто стоит на ней, подвергается атаке +20 против Реакции. При попадании это существо падает в яму. При промахе это существо перемещается в ближайшее свободное пространство на свой выбор вне решётки. Бодаки знают о плохом состоянии решётки и стараются по ней не ходить.

Стол и стулья: Это обычная мебель, взятая из Ферворула. Для запрыгивания на стол нужна проверка Атлетики со Сл 10.

Гробы: В этой сторожевой башне раньше жили элитные слуги-вампиры бывшего экзарха, Труллзона. Гроб открывается стандартным действием. Два из них пусты, но в самом западном находится эладринская картина, стоящая 7 500 зм и дальнобойное *пылающее оружие* +4 на ваш выбор (или любой другой магический предмет 18 уровня).

СЦЕНА В7: КЛЕТКИ

Уровень сцены 18 (10 000 опыта)

ОБСТАНОВКА

Баалдран Живодёр (В)
3 умертвия резни (W)

Сразу за внутренней стеной Ордотрона находится общественная площадь, на которой выставляют останки чужаков и еретиков. На этой площади всем заправляет демонический ёни, Баалдран Живодёр. Он уже много веков присматривает за этим местом, охотясь за чужаками и выставляя их трупы в клетках, свисающих с платформ.

Когда искатели приключений проходят через проход в стене, ведущий на площадь, на них нападает Баалдран со своими слугами. Сейчас, когда в Ордотроне вновь кипит деятельность, Баалдран хочет вернуть себе должность палача и властелина этой площади.

Три трупа из тех, что лежат в клетках, на самом деле являются умертвиями, преданными Баалдрану. Они притворяются мёртвыми, пока искатели приключений не сосредоточат внимание на ёни, после чего выходят из клеток и нападают.

Когда искатели приключений проходят через ворота, ведущие на площадь, покажите им иллюстрацию «клетки» с 30 страницы *Первой книги приключения* и прочтите: *На открытой площади стоят несколько деревянных платформ высотой примерно 3 метра. Со всех платформ висают железные клетки, в которых видны трупы гуманоидов. Некоторые уже превратились в рассыпавшиеся скелеты, а другие сидят в полулежачем положении.*

На ближайшей платформе стоит похожее на огра существо с крыльями как у летучей мыши. В руках оно держит меч и кнут.

Проверка Внимательности

Сл 25: Один из «трупов» в клетке шевелится.

3 умертвия резни (W)

Громила 18 уровня

Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 2 000 за каждого

Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение
Хиты 182; **Ранен** 91; смотрите также *предсмертный вопль*
КД 30; **Стойкость** 30, **Реакция** 27, **Воля** 26

Иммунитет болезни, яд; **Сопrotивляемость** 20 некротическая энергия; **Уязвимость** 10 излучение
Скорость 7

⬇ **Коготь** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Исцеление, Некротическая энергия**

+21 против КД; урон некротической энергией 3к6 + 8, цель теряет исцеление и становится ослабленной (спасение оканчивает), а умертвие резни восстанавливает 15 хитов.

⬅ **Предсмертный вопль** (когда хиты опускаются до 0) ⬆ **Некротическая энергия**

Ближняя вспышка 5; нацеливается на врагов; +21 против Стойкости; урон некротической энергией 2к6 + 4. Союзная нежить во вспышке может свободным действием совершить по одной стандартной атаке.

Мировоззрение Хаотично-злое

Языки Общий

Сил 26 (+17)

Лов 20 (+14)

Мдр 9 (+8)

Тел 22 (+15)

Инт 12 (+10)

Хар 18 (+13)

Баалдран Живодёр (В) Элитный контроллер 18 уровня
Большой природный гуманоид, ёни (демон) Опыт 4 000

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +12; тёмное зрение
Хиты 350; **Ранен** 175

КД 32; **Стойкость** 32, **Реакция** 28, **Воля** 30

Спасброски +2

Скорость 8, летая 8 (парение)

Единицы действия 1

⬇ **Болезненный клинок** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Оружие**

Досигаемость 2; +23 против КД; урон 2к10 + 6, и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

⬇ **Кнут воющих душ** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Оружие**

Досигаемость 4; +21 против Реакции; урон 1к10 + 6, цель подтягивается на 4 клетки и сбивается с ног.

⬇ **Клинок и кнут** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Оружие**

Баалдран совершает атаку *кнутом воющих душ*. Он может совершить по цели атаку *болезненным клинком*, если подтянул её в пределы досигаемости.

⬅ **Ядовитое дыхание** (стандартное; на сцену) ⬆ **Зона, Яд**

Ближняя волна 5; +21 против Стойкости; урон 1к10 + 6, продолжительный урон ядом 5 и цель становится замедленной (спасение оканчивает и то, и другое). Кроме того, область этой атаки становится зоной, блокирующей линию обзора и причиняющей урон ядом 10 всем существам, входящим в облако или начинающим в ней ход. Баалдран игнорирует этот урон и может видеть через облако. Облако существует до конца сцены.

⬅ **Ужасающий рык** (стандартное; перезарядка ⏏ ⏏ в раненом состоянии) ⬆ **Звук, Страх**

Ближняя волна 5; +21 против Стойкости; урон звуком 1к10 + 6, цель толкается на 4 клетки и становится ошеломлённой до конца следующего хода Баалдрана.

⬇ **Щелчок кнутом** (немедленное прерывание, когда атакован; неограниченный) ⬆ **Оружие**

Нацеливается на вызвавшее срабатывание существо, досигаемость 4; +21 против Реакции; урон 1к10 + 6, и штраф -4 к вызвавшей срабатывание атаке.

Мировоззрение Злое

Языки Великий, Общий

Навыки История +18, Магия +18, Проницательность +18, Религия +18

Сил 24 (+16)

Лов 17 (+12)

Мдр 16 (+12)

Тел 23 (+15)

Инт 12 (+10)

Хар 21 (+14)

ТАКТИКА

Баалдран и его умертвия страстно желают затащить в клетки новые жертвы. Баалдран пытается сосредоточить внимание искателей приключений на себе, чтобы умертвия могли выскользнуть из клеток и напасть. Три умертвия начинают сцену в разных клетках. Они ведут себя тихо, чтобы первое время притворяться трупами, а в нужный момент выпрыгивают и напасть.

Демоническому ёни нравится мучить других. Он выбирает одного персонажа в отряде и наваливается на него одного, предпочитая при этом выбирать жрецов или других духовных персонажей. Он понял, что его повелителю Оркусу больше всего нравится жизненная сила тех, кто предан жалким добрым божествам.

Баалдран пытается ударить персонажа с расстояния кнутом, подтянуть его, а потом совершить атаку *болезненным клинком*, после чего использует единицу действия, чтобы испустить *ядовитое дыхание*. Он использует преимущество от облака, входя в него, причём полностью. *Ужасающий рык* он использует где-то в начале сцены, когда сможет нацелить-

ся сразу на несколько врагов, а потом пытается перезарядить его после того как станет раненым.

Если ИП сойдётся с Баалдром до того как он сможет использовать комбинацию *кнут—болезненный клинок—ядовитое дыхание*, он начинает с *ужасающего рыка*, а потом за счёт единицы действия использует *ядовитое дыхание*, чтобы получить укрытие от атакующих.

Во время сражения Баалдр использует облако и для защиты от атак и для причинения урона персонажам. Его длинный кнут воющих душ позволяет затягивать врагов в облако, где они будут задохнуться и не смогут его видеть.

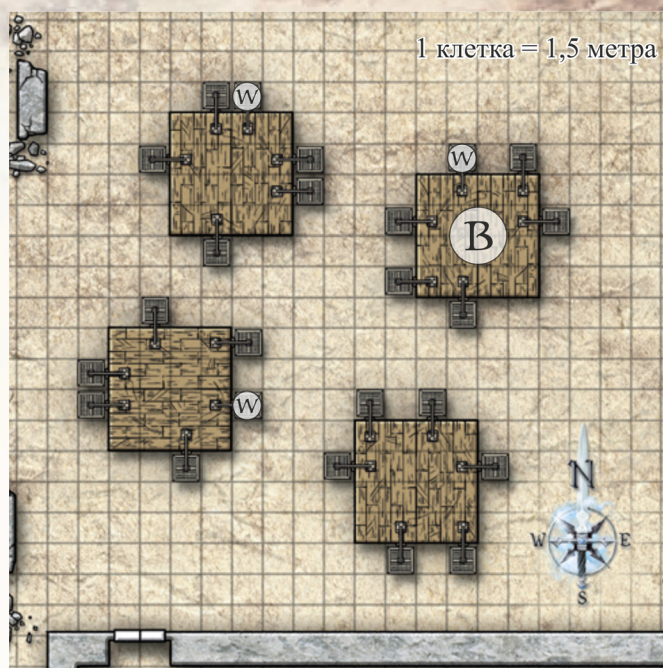
Умертвия остаются в клетях, выжидая шанс наброситься на какого-нибудь персонажа. Клетки открываются малым действием, так что за раунд можно успеть и вылезти из клетки и наброситься на врага.

Умертвие выходит из клетки если оно может достать врага атаккой в броске. Если Баалдр ранен, умертвия выскакивают и нападают даже если они не дойдут до врагов за один раунд.

Умертвия сосредотачиваются на персонажах, стоящих за пределами облака. Помните, что облако блокирует линию обзора. Они нападают на персонажей, атакующих Баалдрана с расстояния зональными или ближними атаками.

Зомби остаются в клетях, пока их не побеспокоят живые существа (описано ниже). В каждой клетке находится один зомби, включая клетки, где были умертвия. Когда зомби оживает, он выбирается из клетки, перемещается к ближайшему живому существу (кроме Баалдрана) и атакует его. ИП получают дополнительный опыт за каждого зомби, введённого в игру, так что не забудьте в конце сцены изменить награду опытом.

Зомби могильный ходок		Миньон 15 уровня
Средний природный оживлённый (нежить)		Опыт 300
Инициатива +9 Чувства Внимательность +10; тёмное зрение		
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не причиняет миньону урон. Смотрите также <i>кровь мертвеца</i> .		
КД 27; Стойкость 27, Реакция 24, Воля 25		
Иммунитет болезни, яд		
Скорость 5		
⬆ Удар (стандартное; неограниченный)		
+18 против КД; урон 7.		
⬇ Рвущий плоть укус (стандартное; на сцену) ⬆ Некротическая энергия		
+18 против КД; урон 9 плюс продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает).		
⬅ Предсмертная вспышка (когда хиты опускаются до 0) ⬆ Некротическая энергия		
Могильный ходок взрывается. Ближняя вспышка 1; +16 против Стойкости; урон некротической энергией 7.		
Мировоззрение Без мировоззрения Языки —		
Сил 20 (+12)	Лов 14 (+9)	Мдр 12 (+10)
Тел 15 (+9)	Инт 9 (+6)	Хар 8 (+6)



Особенности местности

Освещение: Яркий свет, льющийся с затуманенного неба.

Платформы: Высота каждой платформы 3 метра. Под каждой платформой есть свободное пространство, так что там может поместиться существо даже Большого размера. Существа с большим размером вынуждены протискиваться, чтобы находиться там. Платформы стоят на четырёх столбах, у каждого из них КД 4 и 25 хитов. Если на платформе стоит существо, платформа переворачивается от уничтожения всего одного столба. В противном случае платформа падает только после уничтожения двух столбов.

Если платформа падает, эта область становится труднопроходимой местностью. Существа, находящиеся на платформе или под ней, получают урон 2к10 и сбиваются с ног в клетках, в которых находятся.

По опорам платформы можно карабкаться, свершив проверку Атлетики со Сл 20.

Клетки: В клетях лежат останки еретиков и тех, кто вторгся в Ордотрон со злым умыслом. Так как это царство Оркуса, эти трупы оживают, если к ним подходит живое существо.

Если любое живое существо кроме Баалдрана перемещается в пределах 2 клетках от клетки, нежить оживает и нападает, как описано выше.

СЦЕНА В8: ПЛОЩАДЬ ВОЮЩИХ ЧЕРЕПОВ

Уровень сцены 18 (11 600 опыта)

ОБСТАНОВКА

Арат Зовущий ночь (А)

1 ночной ходок

1 демонический огненный череп

2 воющих черепа (Н)

В Ордотроне стоит алтарь Оркуса, и Площадь воющих черепов, на которой он стоит, олицетворяет ужас и величие демонического повелителя нежити. За этим местом со времён Труллзона присматривает Арат Зовущий ночь, жрец Оркуса. Раньше он был духовным советником Труллзона, и они вдвоём сеяли в разных мирах ужас и страдания, и за эти их подвиги Оркус сделал Труллзона своим экзархом. Арат ненавидит Зиритиана, сменившего его хозяина, и если к нему обратиться должным образом, он может стать союзником искателей приключений.

Когда искатели приключений приблизятся к площади, покажите им «площадь воющих черепов» с 31 страницы Первой книги приключения и прочтите:

Вы видите большую площадь, уставленную деревянными столбами. На этих столбы надеты отрубленные головы, глаза которых следят за вами и светятся ненавистью ко всем живым.

В центре площади стоит приземистое каменное строение с четырьмя статуями Оркуса, стоящими по углам. Лица статуй направлены к площади. На этом строении стоит некто в латном доспехе с посохом, удерживаемым над головой. Его голос разносится гулким эхом: «Кто пришёл на Площадь воющих черепов и что принесли они Оркусу, Повелителю нежити?»

ТАКТИКА

Арат ждёт ответа от искателей приключений. Если они нападут, ничего не ответив, Арат тоже нападает. В противном случае он пытается заключить с ними сделку. Он оставляет их в покое, если они отдадут ему в жертву разумное существо. В качестве альтернативы они могут убить Зиритиана и отдать его труп Арату. Арат стар, резок и говорит он короткими рубленными фразами. Его не заботят проблемы смертных, ему нужна лишь новая жертва или месть тому, кто сменил Труллзона.

Арат, жрец Оркуса, использует *проклятье упыря* против воина, плута или другого персонажа, который выглядит слабовольным. Затем он бьёт атаками упыря, надеясь уничтожить ИП одного за другим. *Вытягивание крови* он прибегает до тех пор, пока не станет раненым.

Ночной ходок появляется когда какой-нибудь ИП взойдёт на каменную платформу. В начале его следующего хода он появляется в любом пространстве в пределах 10 клеток от Арата, и атакует искателей приключений. Он поклялся защищать это место от еретиков, и сражается в союзе с Аратом. Когда сможет, он использует *перст смерти* против заклинателя или стрелка, но для начала окружает того, кто сражается с Аратом врукопашную.

2 воющих черепа (Н)

Ловушка

Разрушитель 16 уровня

Опыт 1 400 за каждого

Рот иссушенной головы широко распахивается и издаёт ужасный вопль.

Ловушка: Череп испускает вспышку некротической энергии, которая причиняет урон и отталкивает врагов.

Инициатива +14

Атака

Стандартное действие Ближняя вспышка 5

Цель: Все враги во вспышке

Атака: +21 против Воли

Попадание: Урон некротической энергией 1к10 + 7, цель толкается на 2 клетки и получает продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает).

Противодействие

- ♦ Персонаж, находящийся в смежной клетке, может стандартным действием совершить проверку Воровства или Религии со Сл 20, чтобы ошеломить ловушку до конца следующего хода этого персонажа.
- ♦ Персонаж может атаковать череп (КД 12, Стойкость 14, Реакция 12; 60 хитов). Если хиты ловушки опускаются до 0, она свободным действием совершает последнюю атаку.
- ♦ Персонаж, находящийся в смежной клетке, может стандартным действием совершить проверку Воровства или Религии со Сл 25, чтобы уничтожить ловушку. Два успеха уничтожают ловушку. При неудаче ловушка тут же свободным действием совершает атаку.

Арат Зовущий Ночь (А)

Контроллер (лидер) 18 уровня

Средний природный гуманоид (нежить)

Опыт 2 000

Инициатива +9

Чувства Внимательность +15

Хиты 166; **Ранен** 83

КД 32; **Стойкость** 28, **Реакция** 28, **Воля** 31

Сопровствляемость 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение

Скорость 5

⬇ **Атака упыря** (стандартное; неограниченный) ♦ **Некротическая энергия, Оружие**

+23 против КД; урон некротической энергией 1к10 + 8, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

⬇ **Вытягивание крови** (стандартное; перезаряжается когда смежное существо становится раненым) ♦ **Исцеление**

Требуется боевое превосходство; +21 против Стойкости; урон 1к10 + 5, цель становится ослабленной (спасение оканчивает), а Арат восстанавливает 40 хитов.

Радостный урон

Арат причиняет рукопашными атаками обездвиженным целям дополнительный урон 1к10.

Теневой шаг (движение; неограниченный) ♦ **Телепортация**

Арат телепортируется на 5 клеток.

➤ **Проклятье упыря** (стандартное; на сцену) ♦ **Превращение**

Дальнобойный 10; +21 против Воли; цель становится доминируемой (спасение оканчивает). Пока цель доминируема, она причиняет стандартными рукопашными атаками дополнительный урон 1к8. Кроме того, атаки доминируемой цели обездвиживают при попадании цель (спасение оканчивает).

Мировоззрение Хаотично-злое

Языки Бездны, Общий

Навыки Запугивание +17, Магия +17, Религия +17

Сил 17 (+12)

Лов 11 (+9)

Мдр 22 (+15)

Тел 14 (+11)

Инт 16 (+12)

Хар 17 (+12)

Снаряжение посох, нечестивый символ Оркуса, латный доспех

Ночной ходок Элитный громила 20 уровня
Большой теневой гуманоид (нежить) Опыт 5 600

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +14; тёмное зрение
Холод пустоты (Некротическая энергия, Холод) аура 5; враги, начинающие свой ход в ауре, получают урон некротической энергией и холодом 5

Хиты 464; **Ранен** 232

КД 34; **Стойкость** 32, **Реакция** 30, **Воля** 32

Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 20 некротическая энергия, 20 холод; **Уязвимость** 20 излучение

Спасброски +2

Скорость 8

Единицы действия 1

⬆ **Удар** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Некротическая энергия, Холод**

Достигаемость 2; +23 против КД; урон некротической энергией и холодом 1к8 + 7.

➤ **Перст смерти** (стандартное; на сцену) ⬆ **Взгляд, Некротическая энергия**

Дальнобойный 5; действует только на раненные цели; +21 против Стойкости; хиты цели опускаются до 0. Для этого таланта не учитывается сопротивляемость некротической энергии.

⬅ **Взгляд пустоты** (малое 1/раунд; неограниченный) ⬆ **Взгляд, Некротическая энергия**

Ближняя волна 5; +21 против Воли; урон некротической энергией 1к8 + 7, цель толкается на 4 клетки и получает штраф -2 ко всем защита (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, телепатия 20

Навыки Скрытность +20

Сил 24 (+17)

Лов 20 (+15)

Мдр 18 (+14)

Тел 22 (+16)

Инт 17 (+13)

Хар 24 (+17)

Демонический огненный череп Артиллерия 15 уровня
Крошечный природный оживлённый (демон, нежить) Опыт 1 200

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +14

Хиты 114; **Ранен** 57; смотрите также *демоническая ярость*
Регенерация 5

КД 27; **Стойкость** 25, **Реакция** 27, **Воля** 26

Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия, 10 огонь; **Уязвимость** 5 излучение

Скорость летая 10 (парение)

⬆ **Огненный укус** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Огонь**

Достигаемость 0; +22 против КД; урон 1к8 плюс урон огнём 1к8.

➤ **Нечестивый огонь** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Некротическая энергия, Огонь**

Дальнобойный 10; +20 против Реакции; урон огнём 2к8 + 8 плюс продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает).

✱ **Мерзкое освящение** (стандартное; на сцену) ⬆ **Некротическая энергия, Огонь**

Зональная вспышка 3 в пределах 20 клеток; +20 против Реакции; урон некротической энергией и огнём 3к8 + 8. *Промех:* Половина урона. Огненный череп может исключить из области эффекта двух союзников.

Демоническая ярость

Пока демонический огненный череп ранен, он причиняет своими атаками дополнительный урон 1к8.

Рука мага (малое; неограниченный) ⬆ **Созидание**

Как талант волшебника рука мага (*Книга игрока*, страница 89).

Освещение

Огненный череп испускает яркий свет в пределах 5 клеток, но может свободным действием уменьшать яркость до тусклого света в пределах 2 клеток.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Общий, один другой

Навыки Скрытность +12

Сил 6 (+5)

Лов 18 (+11)

Мдр 15 (+9)

Тел 18 (+11)

Инт 23 (+13)

Хар 21 (+12)

После того, как появляется ночной ходок, Арат держится в стороне от его *взгляда пустоты*. Совершив атаку, он отходит шагом в сторону, чтобы ночной ходок смог использовать свою атаку, не зацепив его.

Воющие черепа испускают вопли в виде волн некротической энергии. Все они пытаются оттолкнуть персонажей от Арата, если только цели не ранены или не предоставляют жрецу боевое превосходство. Если предоставляется возможность, они пытаются затолкать персонажей между жрецом и ночным ходоком.

Один из черепов является демоническим огненным черепом. Это старый друг Арата, они знают друг друга очень давно. Он взлетает со своей жерди в самом начале сражения, и каждый раунд использует *нечестивый огонь*. Когда искатели приключений сгрудятся, он испускает *мерзкое освящение*.

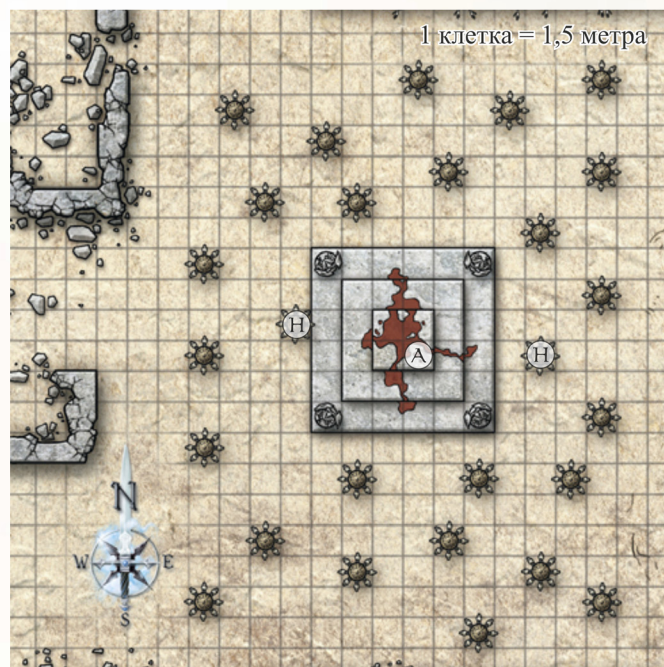
ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Яркий свет, льющийся с затуманенного неба.

Череп: Кроме ловушек, описанных выше, остальные черепа являются просто трофеями, оставшимися от прошлых жертвоприношений. Жерди не предоставляют укрытие и не являются труднопроходимой местностью. Существо, стоящее в клетке, смежной с черепом, получает уязвимость 5 к некротической энергии.

Каменная платформа: Каменная платформа покрыта густым слоем засохшей крови. Если при атаке живого существа, стоящего на ней, выпадает «19» или «20», эта атака считается критическим попаданием.

Статуи: Статуи Оркуса блокируют перемещение и предоставляют укрытие. Если хиты любого существа на платформе опускаются до 0, глаза статуй вспыхивают красным и все существа-нежити в пределах 10 клеток от статуй восстанавливают по 15 хитов.



СЦЕНА В9: МЯСНАЯ ЛАВКА

Уровень сцены 18 (11 600 опыта)

ОБСТАНОВКА

Кроворог, гористро (G)

Гильдра, смертельная карга (H)

3 толпы зомби

Здесь, как и везде в поселении, живёт нежить. Но это магазин, и торгуют здесь плотью зомби и другой нежити. Здесь работает карга Гильдра, добывающая мясо с зомби из Моря Гнили. Она знает множество нечестивых ритуалов, требующих плоть нежити для предсказаний, благословения слуг Оркуса и насыления болезней и прочих неудобств на врагов её повелителя.

Гильдра рада правлению Зиритиана, она надеется, что Ордотрон вновь станет крепостью для последователей Оркуса. Уже несколько веков она прозябает здесь в безвестности и надеется на восстановление торговли с теми, кто принимает догматы демонического повелителя нежити.

Когда искатели приключений приблизятся к магазину, прочтите:

То, что вы видите, можно описать лишь как загон для живых мертвецов. У небольшого каменного здания стоят целых три таких загона, битком набитых зомби. У каменного здания нет северной стены, и внутри видна обстановка какой-то мастерской. На открытом воздухе перед зданием на длинном столе лежат ржавые крюки, ножи и топоры. За ним видно несколько полок с высушенными органами, отрубленными головами и прочими частями тел зомби.

У здания бродит огромное существо, выглядящее как помесь минотавра и демона. Его длинные рога вымазаны красным. За столом стоит сморщенная карга с зазубренными ножами в руках.

ТАКТИКА

Гильдра и её телохранитель, гористро Кроворог, нападут на искателей приключений, если те начнут доставлять неприятности. Но если у искателей приключений есть лишние деньги, они могут потратить их на амулеты, предсказания и прочие ритуалы. Гильдра позволяет искателям приключений управлять ходом событий. Она готова ко всему, но пока персонажи не нападают, она больше склонна торговать. Если Гильдра и Кроворог сражаются, то сражаются до смерти.

Карга каждый раунд использует *смещение*, чтобы телепортировать персонажа в одну из толп зомби. Она также как можно чаще использует *вытягивание жизни*, так как предпочитает лечиться, а вести бой предоставляет Кроворогу. Атаки *когтём* она сберегает для нападения на заклинателей и стрелков. Она понимает, что пометив воина или паладина, обречёт себя на вражеские атаки.

3 толпы зомби

Опасность

Опасность 17 уровня

Опыт 1 600 за каждую

В загонах стоят огромные толпы зомби. Руки и ноги их скованы цепями. Они топчутся на месте и стонут от злости и голода.

Опасность: Зомби представляют опасность всем, кто входит в загон или оказывается там против своей воли.

Эффекты

- ♦ Толпа зомби атакует всех существ, которые входят в загон или клетку, смежную с ним.
- ♦ Толпа зомби является труднопроходимой местностью.
- ♦ Существо, начинающее ход лежащим ничком в клетке с толпой зомби или смежной с ней клетке, получает урон 10 и сдвигается на 1 клетку.

Атака

Свободное действие **Рукопашный 1**

Цель: Существо, начинающее ход в клетке с толпой зомби или в смежной с толпой клетке, или входящее в такую клетку

Атака: +18 против Реакции

Попадание: Урон 2к6 + 4, и цель сбивается с ног

Противодействие

- ♦ Персонаж может уничтожить зомби, прорежая толпу. У толпы КД 20, Стойкость 21, Реакция 15 и 120 хитов. За каждые 30 единиц полученного урона один из углов толпы (4 клетки) становится обычной местностью.

Гористро (G)

Элитный громила 19 уровня

Огромный стихийный гуманоид (демон)

Опыт 4 800

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +17; тёмное зрение

Хиты 450; **Ранен** 225; смотрите также **яростное бешенство**

КД 31; **Стойкость** 34, **Реакция** 27, **Воля** 29

Сопrotивляемость 20 изменчивая (2/сцену; смотрите 283 страницу *Бестиария*)

Спасброски +2

Скорость 8

Единицы действия 1

⬇ **Удар** (стандартное; неограниченный)

Досигаемость 3; +22 против КД; урон 2к10 + 8.

⬇ **Двойная атака** (стандартное; неограниченный)

Гористро совершает две атаки ударом.

⬇ **Топот гористро** (немедленный ответ, когда враг, не находящийся в смежной клетке, перемещается в смежную с гористро клетку; перезарядка ⚔ ⚔ ⚔)

Гористро совершает атаку по этому врагу: +22 против КД; урон 4к8 + 8, и цель сбивается с ног.

⬇ **Бодающий бросок** (стандартное; неограниченный)

Гористро совершает атаку в броске. +23 против КД; урон 3к10 + 8, цель толкается на 2 клетки и сбивается с ног.

⬇ **Яростное бешенство** (немедленный ответ, когда гористро ранен и атакован смежным врагом; неограниченный)

Гористро в ярости бодает врага: +22 против КД; урон 2к8 + 8.

Мировоззрение Хаотично-злое

Языки Бездны

Сил 27 (+17)

Лов 12 (+10)

Мдр 17 (+12)

Тел 25 (+16)

Инт 6 (+7)

Хар 12 (+10)

Бездумный кровожадный громила Кроворог атакует в броске ближайшего врага и пытается забросить его в один из загонов. Бодает он снизу вверх, что позволяет перекинуть врага даже через забор. Персонаж, перемещённый именно так, получает дополнительный урон 1к10.

Кроворога не заботит собственная безопасность. Он повторяет атаки в броске, даже провоцируя атаки, когда отходит, чтобы совершить бросок. Зомби же атакуют всё, что оказывается рядом.

Услуги Гильдры

Гильдра может исполнять много ритуалов. Она предлагает искателям приключений следующие варианты:

Ворожба: Гильдра может сжечь несколько органов зомби, чтобы создать облако густого дыма. Дым собирается в шар над огнём, и в нём появляется изображение любого места в Ордотроне. Предоставьте персонажам описание этого места, а также всю информацию, которую можно получить осмотром. Видение длится 1 раунд, а за его исполнение Гильдра просит 4 200 зм.

Лечение: Карга может исполнять любые лечащие ритуалы с уровнем, не выше 18. Тот, кто лечится, должен съесть плоть зомби или искупаться в крови нежити. Это не накладывает на персонажа никаких дурных последствий. Кроме того, у Гильдры тренирован навык Целительство.

Гильдра, смертельная карга (Н) Солдат 18 уровня
Средний фейский гуманоид Опыт 2 000

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +12; сумеречное зрение
Хиты 171; **Ранен** 85; смотрите также *вытягивание жизни*
КД 34; **Стойкость** 34, **Реакция** 31, **Воля** 32
Сопротивляемость 10 некротическая энергия
Скорость 6

⬆ **Коготь** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Некротическая энергия**

+24 против КД; урон некротической энергией 1к8 + 7, цель до конца следующего хода смертельной карги становится отмеченной и не может использовать исцеления и восстанавливать хиты.

⌚ **Смещение** (малое 1/раунд; неограниченный)

Дальноточный 10; +23 против Воли; цель телепортируется в толпу зомби.

⬅ **Вытягивание жизни** (стандартное; перезарядка ⏏ ⏏ ⏏) ⬆ **Исцеление, Некротическая энергия**

Ближняя волна 3; +22 против Стойкости; урон некротической энергией 1к8 + 4, и смертельная карга восстанавливает по 5 хитов за каждое существо, которому был причинён урон этой атакой.

Смена облика (малое; неограниченный) ⬆ **Превращение**

Смертельная карга может изменять своё физическое тело, чтобы принять облик женщины любой гуманоидной расы Среднего размера (смотрите «смена облика» на 283 странице *Бестиария*).

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Эльфийский
Навыки Запугивание +19, Обман +19, Природа +17, Проницательность +17

Сил 25 (+16) **Лов** 18 (+13) **Мдр** 17 (+12)
Тел 19 (+13) **Инт** 16 (+12) **Хар** 20 (+14)



СЦЕНА В9: МЯСНАЯ ЛАВКА

Особенности местности

Освещение: Яркий свет, льющийся с затуманенного неба.

Мясная лавка: В этом месте хранятся законсервированные органы и конечности зомби. На южной стене прикреплено приспособление, напоминающее удочку, у которой вместо крючка висит плетёная клетка с захватом вместо пола. Кроворог этим устройством «ловит» зомби из Моря Гнили.

Холодильник: Гильдра использует эту комнату для сохранения свежих образцов. Существо, начинающее ход в этой области, получает урон холодом 5. Пол и стены покрыты окровавленным инеем.

Загоны: Загоны для зомби обнесены трёхметровым железным забором. По этому забору относительно легко лезть (проверка Атлетики со Сл 15).

Сокровище: В небольшом тайнике в стене холодильника (проверка Внимательности со Сл 25 для обнаружения), Гильдра хранит шкатулку со всем своим богатством. Там лежат три драгоценных камня по 5 000 зм, два зелья *живучести* и *корона повеления*.

СЦЕНА ВЮ: ЧЁРНЫЕ ВРАТА

Уровень сцены 18 (12 000 опыта)

ОБСТАНОВКА

2 гигантские мумии (М)

Лорд Падаль, рыцарь смерти (С)

Аль'аз'ахмин, знатный ракшас (А)

Делегация из Царства Теней, человек рыцарь смерти по имени Лорд Падаль и его главный советник, ракшас по имени Аль'аз'ахмин, прибыла в Ордотрон в надежде заключить союз с Зиритианом. Они прогуливаются по двору, ожидая, когда их пропустят к Вратам Теней, и они смогут войти в святая святых Зиритиана — Полночный Зиккурат.

Хоть Лорд Падаль и является воителем-нежитью, он не предан Оркусу, но надеется исправить это, заключив союз с Зиритианом, а со временем он хочет стать самостоятельным эзхархом.

Так как Лорд Падаль желает союза с Зиритианом, он атакует всех, кто приходит во двор и при этом выглядит явно чужаком.

2 гигантские мумии (М)

Громила 21 уровня

Большой природный гуманоид (нежить) Опыт 3 200 за каждую

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +16; тёмное зрение **Отчаяние (Страх)** аура 5; враги в ауре получают штраф -2 к броскам атаки по гигантским мумиям.

Хиты 240; **Ранен** 120; смотрите также *пыль слепящей смерти* **Регенерация** 10 (если гигантская мумия получает урон излучением, в её следующий ход регенерация не будет действовать)

КД 33; **Стойкость** 34, **Реакция** 30, **Воля** 31; смотрите также *отчаяние* выше

Иммунитет болезни, яд; **Сопrotивляемость** 10 некротической энергии; **Уязвимость** 10 огонь

Скорость 6

⬆ **Гниющий удар** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Болезнь, Некротическая энергия**

+24 против КД; урон некротической энергией 3к8 + 6 и цель заболевает гнилью мумии 21 уровня (смотрите ниже).

⬅ **Пыль слепящей смерти** (когда впервые станет раненой и ещё раз при уменьшении хитов до 0) ⬆ **Кислота**

Гигантская мумия выпускает облако едкой пыли: Ближняя вспышка 2; +22 против Стойкости; урон кислотой 1к8 + 7, цель получает продолжительный урон кислотой 10 и становится ослеплённой (спасение оканчивает и то, и другое).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Великий

Сил 22 (+16) **Лов** 14 (+12) **Мдр** 12 (+11)

Тел 24 (+17) **Инт** 6 (+8) **Хар** 16 (+13)

Когда искатели приключений войдут во двор, прочтите:

Пока вы приближались к стене, окружающей высокую чёрную пирамиду, небо резко потемнело, будто на эти заброшенные земли пришли сумерки. Ворота в 6-метровой каменной стене ведут в небольшой двор. Во дворе стоит одно целое здание и одна развалина, которая раньше выглядела как первое строение.

У стены стоит статуя Оркуса, направленная лицом к двустворчатым дверям пирамиды. Вдоль дороги к дверям стоят ряды колонн, а из развалин вытекает большая чёрная лужа.

На целом строении видны двустворчатые двери, по бокам от которых установлены узкие тёмные бойницы.

Это здание охраняется огромными мумиями с обмотками, волочащимися по песку. Они выглядят напряжёнными и готовыми напасть.

Рыцарь смерти (человек воин) (С) Элитный солдат 17 уровня
Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 3 200

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +8; тёмное зрение **Предводитель нежити** аура 10; союзная нежить более низкого уровня, находясь в ауре, получает бонус +2 к броскам атаки.

КД 35; **Стойкость** 32, **Реакция** 26, **Воля** 27

Хиты 264; **Ранен** 132; смотрите также *второе дыхание*

Иммунитет болезни, яд; **Сопrotивляемость** 10 некротической энергии; **Уязвимость** 10 излучение

Спасброски +2

Скорость 5

Единицы действия 1

⬆ **Духовный меч** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Некротическая энергия, Оружие**

+23 против КД; урон 1к8 + 12 плюс урон некротической энергией 5 (плюс дополнительный урон некротической энергией 2к6 при критическом попадании).

⬆ **Сдерживающий удар** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Некротическая энергия, Оружие**

Требуется духовный меч; +23 против КД; урон 1к8 + 12 плюс урон некротической энергией 5 и рыцарь смерти может совершить немедленным прерыванием стандартную рукопашную атаку по цели, если она в свой следующий ход совершит шаг.

⬆ **Вызов воина** (стандартное; на сцену) ⬆ **Некротическая энергия, Оружие**

Требуется духовный меч; +23 против КД; урон 3к8 + 12 плюс урон некротической энергией 5, и цель толкается на 2 клетки. Все враги в пределах 2 клеток от цели становятся отмеченными до конца следующего хода рыцаря смерти.

⬅ **Нечестивое пламя** (стандартное; перезарядка ⏏ ⏏) ⬆ **Некротическая энергия, Огонь**

Ближняя вспышка 2; +19 против Реакции; урон некротической энергией и огнём 6к8 + 12 всем живым существам. Нежить во вспышке (включая рыцаря смерти) до конца следующего хода рыцаря смерти причиняет рукопашными атаками дополнительный урон огнём 2к6.

Боевой вызов

Каждый раз, когда рыцарь смерти атакует врага, вне зависимости от результата атаки, он может отметить цель. Метка длится до конца следующего хода рыцаря смерти. Кроме того, каждый раз, когда смежные враги совершают шаг, рыцарь смерти совершает по ним стандартную рукопашную атаку (немедленным прерыванием).

Второе дыхание (стандартное; на сцену) ⬆ **Исцеление**

Рыцарь смерти тратит исцеление и восстанавливает 66 хитов. Рыцарь смерти получает бонус +2 ко всем защитам до начала своего следующего хода.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий

Сил 20 (+13) **Лов** 12 (+9) **Мдр** 11 (+8)

Тел 18 (+12) **Инт** 13 (+9) **Хар** 14 (+10)

Снаряжение латный доспех, духовный меч (длинный меч), лёгкий щит

Аль'аз'ахмин, знатный ракшас (А) Контроллер 19 уровня
Средний природный гуманоид Опыт 2 400

Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +19; сумеречное зрение
Хиты 178; **Ранен** 89
КД 33; **Стойкость** 31, **Реакция** 33, **Воля** 34; смотрите также *призрачный образ*
Скорость 7

⚔ **Коготь** (стандартное; неограниченный)
+22 против КД; урон 1к6 + 3, и цель становится ослеплённой до конца следующего хода знатного ракшаса.

➤ **Искажение сознания** (стандартное; неограниченный) ♦ **Психическая энергия**

Дальнобойный 20; +22 против Воли; урон психической энергией 3к6 + 7, и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

➤ **Призрачная приманка** (стандартное; неограниченный) ♦ **Очарование**

Дальнобойный 10; +22 против Воли; цель сдвигается на 5 клеток.

➤ **Ужасающий призрак** (стандартное; перезарядка ⏏ ⏏) ♦ **Страх**

Дальнобойный 5; +22 против Воли; урон психической энергией 4к8 + 7, цель толкается на 5 клеток и становится ошеломлённой (спасение оканчивает).

Обманный покров (малое; неограниченный) ♦ **Иллюзия**

Знатный ракшас может сделать себя похожим на любого гуманоида Среднего размера. Успешная проверка Проницательности (противопоставленная проверке Обмана ракшаса) раскрывает обман.

Призрачный образ (малое; перезарядка ⏏ ⏏) ♦ **Иллюзия**

До конца следующего хода знатного ракшаса все существа, атакующие КД или Реакцию ракшаса, должны совершать два броска атаки и использовать наименьший результат. Если один из двух бросков является критическим попаданием, используйте этот результат.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Атлетика +17, Запугивание +21, История +20, Магия +20, Обман +21, Переговоры +21, Проницательность +19

Сил 16 (+12) **Лов** 20 (+14) **Мдр** 20 (+14)
Тел 18 (+13) **Инт** 22 (+15) **Хар** 24 (+16)

ТАКТИКА

Лорд Падаль не ведёт переговоров. Он и его последователи нападают при первых признаках вторжения чужаков.

В самом начале сражения Лорд Падаль выходит из здания, в котором он отдыхает, и возглавляет рукопашную схватку. Он метит персонажей, пытаясь заставить их атаковать именно его. Он использует *нечестивое пламя*, если он и как минимум одна мумия получают от него преимущества. Единицу действия он сберегает для второго дыхания, так что он сможет и вылечиться и атаковать в одном и том же раунде.

Во время сражения Лорд Падаль удерживает внимание врагов на себе. Он метит защитников и вместе с мумиями медленно, но верно устраняет их. Уничтожив защитников, он принимается за остальную часть отряда.

Лорд Падаль высмеивает духовных персонажей отряда. Если он замечает паладина, он требует с ним дуэли. Пока

паладин атакует только его, он игнорирует остальную часть отряда.

Мумии используют относительно простую тактику. Они бредут и атакуют ближайших врагов, и сражаются до смерти. Они пытаются связаться как можно с большим количеством врагов, совершая шаг перед атакой и держась у как можно большего количества врагов. Они окружают врагов совместно с Лордом Падалью, но не используют *пыль слепящей смерти*, если в её область попадает союзник.

Ракшас является главным дипломатом Лорда Падали. Он остаётся в здании, укрываясь за бойницами и избегая таким образом рукопашной схватки. Он использует *призрачную приманку* и *ужасающий призрак* для введения персонажей в окружение или для размещения их вокруг мумий.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Тусклый свет от сумерек на небе, затянутом облаками.

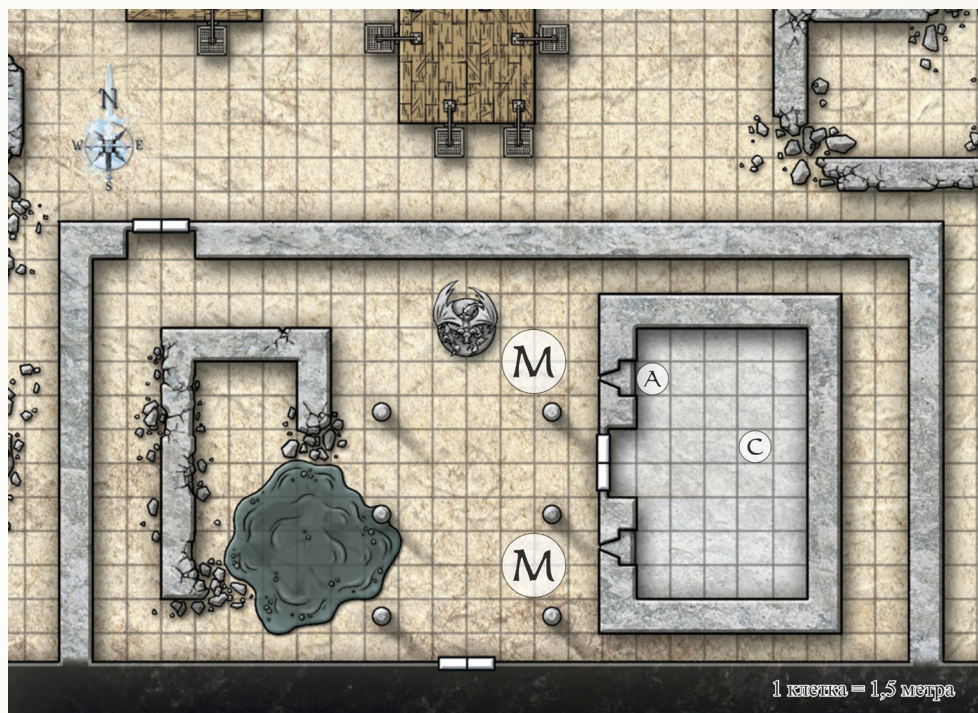
Статуя: Большая статуя Оркуса излучает некротическую энергию, забирающую силы у живых существ и усиливающую нежить. Существа-нежить в пределах 5 клеток от статуи получают сопротивляемость излучению 5. Живые существа, находящиеся на этом же расстоянии, получают уязвимость некротической энергии 5. Эти состояния применяются только пока существо находится в пределах 5 клеток от статуи.

Стены: Лазать по каменным стенам легко (проверка Атлетики со Сл 15).

Вода: У глубокой лужи мерзкой воды на дне лежит толстый слой слизистой грязи. Это пространство является труднопроходимой местностью, и существо, перемещающееся по нему, не совершая шаг, должно совершить проверку Акробатики со Сл 25 или упасть, когда во время перемещения входит в первую клетку лужи.

Бойницы: Существа могут видеть и совершать атаки через бойницы. Существа получают отличное укрытие от атак, совершённых через бойницу, если только атаковавший не находился в клетке, смежной с бойницей.

Колонны: Колонны вырублены из чёрного камня. Они являются труднопроходимой местностью.



СЦЕНА VII: ВРАТА ТЕНЕЙ

Уровень сцены 17 (10 000 опыта)

ОБСТАНОВКА

Для того чтобы войти в зиккурат, искатели приключений должны пройти через дверь, вырезанную из чистой энергии тени. Внутренние помещения зиккурата находятся в Танатосе, царстве нежити, принадлежащем Оркусу. Оно находится здесь, глубоко под землёй, окутанное смертельной энергией. Живые существа, пытающиеся войти сюда, встречают множество опасностей, пока пытаются пройти барьер. Они подвергаются галлюцинациям и видениям смерти, разрушения и страданий. Только сильные духом могут пройти этот барьер, не понеся урона.

К счастью для персонажей, этот барьер противостоит только тем, кто входит в зиккурат. Если они победят Зиритиана, они смогут беспрепятственно выйти.

Когда искатели приключений победят чудовищ в сцене B10, прочтите:

Перед вами стоят чёрные врата, вырезанные из самой сущности тени. Падающий свет полностью поглощается ими. На них нет видимых деталей, нет ручек, нет украшений. Создаётся ощущение, что стена из чёрного камня обрамляет большой прямоугольник абсолютной тьмы.

Для прохода через врата искатели приключений должны начать испытание навыков. Врата вытягивают жизнь из тех, кто не способен пройти их испытания. Они также создают образы, досаждающие персонажам и испытывающие их решимость, дружбу и моральные ценности. Зиритиан был развращён именно этой дверью, после чего он обратился к Оркусу и начал свой путь в становлении экзархом. Магия двери делает такое же предложение каждому ИП, надеясь сбить их с пути добра и сделать слугами Оркуса.

Все существа, проходящие через эту дверь, привлекают внимание самого Оркуса. Он тут же узнаёт их имена, их основные характеристики (такие как класс и путь совершенства), и их прошлые действия, сорвавшие его планы. Знания, которые Оркус получает, когда персонажи вторгаются в домен, созданный им лично для своих слуг, могут позже вылиться в преследование и планомерное уничтожение. Оркус может послать убийц, а может уничтожить близких персонажам людей и дороги им места.

ПУТЕШЕСТВИЕ ЧЕРЕЗ ВРАТА

Это испытание навыков проводится несколько необычно. В него входят три испытания, которые предстоит пройти каждому ИП, идущему через врата.

Провалившие эти испытания персонажи получают телесные, духовные или умственные травмы, но даже те, кто пройдут все испытания, испытывают чувство преследующего ужаса. Мало кто из смертных прошёл здесь, не соблазнившись такой доступной властью. Если в отряде присутствуют внутренние разногласия, зависть и соперничество, сражение с Зиритианом может пройти совсем не так, как было задумано изначально.

ПЕРВОЕ ИСПЫТАНИЕ

Когда искатели приключений проходят через дверь, прочтите:

Бесконечная тьма окружает вас, и тело пронзает острая боль. Ощущения от пустоты неоднородны: опаляющий зной сменяется леденящим холодом. Мерцает свет, а жизненная сила внутри дрожит и трепещет, как будто некая чудовищная сущность хочет её вырвать.

Когда искатели приключений впервые входят в ворота, некротическая энергия, из которой они и созданы, вытягивает их силу и жизненную энергию. Для противостояния этому персонажи должны совершить проверки Выносливости.

ИП с самым большим количеством исцелений: Пока энергия вытягивает силы, в голове персонажа с самым большим количеством исцелений раздаётся голос: *«Моему владыке нужны самые сильные души. Принеси жертву, отдай свою мощь, чтобы спутники остались живы. Я пощажу их, но твои страдания удвоятся».*

Выбранный персонаж может автоматически провалить проверку Выносливости. За это все остальные персонажи получают бонус +5 к своим проверкам.

Выносливость (Сл 20): При успешной проверке персонаж не получает отрицательных эффектов. Провалив проверку, персонаж теряет 1к4 исцеления. Персонаж, у которого количество исцелений уменьшилось до 0, становится ослабленным (спасение оканчивает), когда отряд прибывает в зиккурат.

ВТОРОЕ ИСПЫТАНИЕ

Закончив первое испытание, прочтите:

Тьма вокруг вас переходит в серость. Перед собой вы видите фигуру в мантии, сидящую на небольшой грудке черепов. В левой руке она держит костяную волшебную палочку, а в правой — книгу. Эта личность подзывает вас поближе.

Это дух-хранитель, помещённый сюда Оркусом. Он проверяет знания тех, кто приходит сюда извне.

Искатели приключений стоят на серой равнине без особых примет. Они могут путешествовать по ней, но здесь есть только эта личность и больше ничего.

Когда они приближаются к фигуре, она говорит им:
«Всё живое умирает. А всё что умерло, приходит к Оркусу, королю смерти. Вы не мертвы. Пока. Но вы хотите войти в его домен. Я думаю, что вы — заблудшие души, пришедшие не туда. Кажется, я должен вернуть вас туда, откуда вы пришли. Если, конечно, я не ошибаюсь и вы всё-таки не мертвы. Вы должны доказать, что в ваших жилах нет жизни. Кто будет первым?»

Фигура в мантии ожидает, что персонажи докажут, что они мертвы. Сделать это можно несколькими способами.

Каждый персонаж должен совершить проверку навыка или выполнить действие, доказывающее, что он мёртв. Персонажи не могут помогать друг другу в совершении проверок.

При успешной проверке персонаж перемещается в следующее испытание. При провале фигура в мантии делает жест палочкой и раскрывает книгу. Имя этого персонажа появляется на странице в синем пламени.

Фигура объясняет, что в этой книге хранятся имена тех, кто разгневал Оркуса. Пока Оркус не успокоится, имя его останется на этих страницах. В игровых терминах Зиритиан может добавить 1к6 в качестве бонуса к броску атаки по этому персонажу или в качестве штрафа к спасброску этого персонажа в финальной сцене. Сделать это он может один раз. В этот момент к персонажу приходит видение его имени, горящего красным и исчезающего со страниц книги.

Запугивание, Обман, Переговоры (Сл 20): Персонажи могут просто уговорить фигуру в мантии. Ловкая ложь, убедительный аргумент и даже угрозы и оскорбления могут убедить их собеседника, что они мертвы и принадлежат этому миру.

Магия, Природа, Религия (Сл 25): Персонажи могут придумать аргументы того, что они действительно мертвы, используя факты и рассуждения.

Выносливость (Сл 20): Персонаж может ранить себя и скрыть боль, что доказывает, что он мёртв.

Другие варианты: Позвольте игрокам быть изобретательными. Используйте Сл 28 для плохо продуманных планов и тех, что вряд ли сработают, Сл 25 для планов, имеющих смысл, и Сл 20 для умных и ловких идей.

Когда все персонажи пройдут это испытание, переходите к следующему.

ТРЕТЬЕ ИСПЫТАНИЕ

Когда второе испытание будет окончено, прочтите:

Вы внезапно оказываетесь перед чудовищным созданием, сидящим на троне из костей. У него свиное рыло, красная кожа и огромные крылья за спиной. Это может быть только Оркус, демонический повелитель нежити. В одной руке он держит отделанный драгоценными камнями жезл. Он указывает на вас и в голове раздаётся его голос.

Искатели приключений встречают призрачный образ Оркуса. Его задача — создать чувство паранойи и склонить персонажей к сделке с Оркусом.

Оркус с каждым персонажем общается телепатически. Он говорит:

«Ты и твои друзья жалки. Вы карабкаетесь к свету добра потому что слабы, а путь хаоса страшен и тернист. Ты, в отличие от твоих так называемых друзей, силен и решителен. Убей для меня дроу Зиритиана, и я дарю тебе силу экзарха».

Персонажи с духовными классами или мультиклассами получают другое послание:

«Еретик! Твоя живая оболочка оскверняет мой домен, но труп твой скоро станет моим трофеем. Проси милости, и может быть, я снизойду до прощения»

Передайте каждому игроку записку с сообщением, и скажите, что Оркус передал это телепатически. У них есть 30 секунд для ответа. Пусть они запишут свой ответ и отдадут вам записки.

Персонажи, обещавшие помочь Оркусу: Эти персонажи получают бонус +2 к броскам атаки по Зиритиану. Однако они должны взять меч *Несущий Ночь* и отдать его Оркусу, или на них падёт проклятье Оркуса. В следующий раз, когда хиты персонажа под проклятьем Оркуса опустятся до 0, он получает штраф –4 к спасброскам от смерти, пока не умрёт или его хиты не поднимутся выше 0.

Персонажи, молящие о пощаде: Оркус смеётся над ними, высмеивает их слабость и слабость богов, которым они поклоняются. Они теряют два неиспользованных атакующих таланта на день с наименьшими уровнями до тех пор, пока они не покинут этот домен и не совершат продолжительный отдых.

Непокорные персонажи: Оркус кричит в гнев, разозлённый непокорством. Однако ИП замечает в этом крике страх, так как демонический повелитель видит смерть своего экзарха. Эти персонажи теряют по одному исцелению и неиспользованный атакующий талант на день на свой выбор. Вернуть этот талант можно покинув этот домен и совершив продолжительный отдых.

ЗИККУРАТ

Когда испытание будет пройдено, искатели приключений появятся в зиккурате. Начинается последняя сцена этого приключения.

СЦЕНА В12: ЗИККУРТА

Уровень сцены 21 (20 600 опыта)

ОБСТАНОВКА

Зиритиан (Z)

Лорд Прах, лич (L)

4 упыря из Бездны пожирателя (G)

1 иммолит (I)

2 костелапа пронзателя (B)

12 вампирских отродий кровавых преследователей (V)

Внутри Полночного Зиккурата, который находится в Танатосе, искателям приключений предстоит сразиться с Зиритианом. Раз они забрались так глубоко, несмотря на предыдущие решения, Зиритиан теперь считает их достойной жертвой для Оркуса. Вампир считает, что убив их, он наконец-то станет экзархом.

Лорд Прах, лич (L) Артиллерия 18 уровня
Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 2 000

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +20; тёмное зрение
Хиты 126; **Ранен** 63
КД 32; **Стойкость** 28, **Реакция** 32, **Воля** 33
Спротивляемость 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 6

⬇ **Кинжал** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие, Яд**
+24 против КД; урон 1к4 + 4 и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

✈ **Могильный коготь** (стандартное; неограниченный) ♦ **Инструмент**

Дальнобойный 20; +22 против Реакции; урон 2к6 + 5, и цель становится замедленной до конца следующего хода Лорда Праха.

✈ **Удушающая тень** (стандартное; неограниченный) ♦ **Инструмент**

Дальнобойный 20, +22 против Стойкости; урон 1к8 + 4, и цель до конца следующего хода Лорда Праха не может получать лечение ни из одного источника.

✳ **Шар призраков** (стандартное; на сцену) ♦ **Инструмент, Некротическая энергия**

Зональная вспышка 2 в пределах 10 клеток; +24 против Стойкости; урон некротической энергией 3к10 + 10, и цель теряет одно исцеление. При промахе половина урона и исцеление не теряется. Лорд Прах восстанавливает по 10 хитов за каждое исцеление, потерянное из-за этой атаки.

⬅ **Чёрная волна** (стандартное; перезарядка ⏏ ⏏) ♦ **Инструмент, Некротическая энергия**

Ближняя волна 5; +22 против Реакции; урон некротической энергией 3к10 + 10, и цель становится ослеплённой до конца следующего хода Лорда Праха.

✈ **Жнец душ** (малое; неограниченный) ♦ **Некротическая энергия**

Дальнобойный 10; уничтожается один союзный миньон в пределах досягаемости. Лорд Праха получает бонус таланта +5 к своему следующему броску урона.

Призрачный шаг (не действие; на сцену) ♦ **Телепортация**

В первый раз, когда Лорд Прах станет раненым, он может телепортироваться в любую клетку в пределах зиккурата, не нуждаясь ни в линии обзора, ни в линии воздействия.

Сфокусированная магия (малое; на сцену)

Лорд праха получает бонус +4 к своему следующему броску атаки. Если он использует ближнюю или зональную атаку, этот бонус применяется только против одной цели.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий
Навыки Внимательность +20, Магия +21, Переговоры +18, Религия +21

Сил 11 (+9) **Лов** 15 (+11) **Мдр** 22 (+15)
Тел 12 (+10) **Инт** 24 (+16) **Хар** 19 (+13)

Снаряжение посох, кинжал, нечестивый символ Оркуса

Зиритиан (Z) Элитный контроллер 17 уровня
Средний фейский гуманоид, друу, вампир (нежить) Опыт 3 200

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +16; тёмное зрение
Хиты 318; **Ранен** 159; смотрите также *облако летучих мышей*
КД 33; **Стойкость** 29, **Реакция** 31, **Воля** 30
Иммунитет болезни, яд; **Спротивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 10 излучение
Спасброски +2
Скорость 7, лазающая 4 (паучье лазание)
Единицы действия 1

⬇ **Несущий Ночь** (стандартное; неограниченный) ♦ **Некротическая энергия, Оружие**

+23 против КД; урон 2к8 + 5 и продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает).

⬇ **Смертельная хватка** (стандартное; неограниченный) ♦ **Некротическая энергия**

+22 против Реакции; урон некротической энергией 1к10 + 6, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

⬇ **Мощное наступление** (стандартное; неограниченный) ♦ **Некротическая энергия, Оружие**

Зиритиан совершает атаку *Несущим Ночь* и *смертельной хваткой*.

⬇ **Кровавый пир** (стандартное; перезарядка ⏏ ⏏) ♦ **Оружие, Очарование**

Только против обездвиженных или беспомощных целей; +22 против Воли; урон 2к10 + 10, Зиритиан исцеляет 20 хитов, и цель становится доминируемой до конца следующего хода Зиритиана.

✈ **Ветра Владений Смерти** (стандартное; неограниченный) ♦ **Инструмент, Телепортация**

Дальнобойный 10; +22 против Воли; урон 1к10 + 8, цель телепортируется на 10 клеток и становится обездвиженной (спасение оканчивает).

⬅ **Волна чёрного пламени** (стандартное; неограниченный) ♦ **Огонь**

Ближняя волна 5; +21 против Реакции; урон огнём 2к8 + 6, и цель толкается на 3 клетки.

Облако летучих мышей (малое; неограниченный) ♦ **Превращение**

Зиритиан превращается в рой летучих мышей. Находясь в этом облике, он получает скорость полёта 8 (парение), а скорость хождения пешком становится равной 2. Он получает свойство «неосязаемый» и бонус +5 к КД от провоцированных атак. Вторым малым действием он принимает свой обычный облик.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий, Эльфийский
Навыки Атлетика +18, Запугивание +19, Переговоры +19, Религия +16, Скрытность +20

Сил 20 (+13) **Лов** 25 (+15) **Мдр** 17 (+11)
Тел 15 (+10) **Инт** 19 (+12) **Хар** 22 (+14)

Снаряжение *Несущий Ночь*, кольчуга

4 упыря из Бездны пожирателя (G) Налётчик 18 уровня
Средний стихийный гуманоид (нежить) Опыт 2 000 за каждого

Инициатива +17 **Чувства** Внимательность +12; тёмное зрение
Могильная вонь аура 3; Враги в ауре получают штраф –2 ко всем защита.

Хиты 172; **Ранен** 86; смотрите также *кровь мертвеца*
КД 32; **Стойкость** 30, **Реакция** 29, **Воля** 26

Иммунитет болезни, яд; **Спротивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение

Скорость 8, лазающая 4

⬇ **Укус** (стандартное; неограниченный)

+23 против КД; урон 2к8 + 9, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает). Если цель — живое существо, уже обездвиженное, ошеломлённое или находящееся без сознания, укус причиняет дополнительный урон 2к6.

⬅ **Кровь мертвеца** (когда хиты опускаются до 0) ♦ **Некротическая энергия**

Ближняя вспышка 1; Все враги во вспышке получают урон некротической энергией 10.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны

Навыки Скрытность +19

Сил 24 (+16) **Лов** 22 (+15) **Мдр** 16 (+12)
Тел 20 (+14) **Инт** 16 (+12) **Хар** 10 (+9)

2 костелапа пронзателя (В) Солдат 17 уровня
Большой теневой оживлённый (нежить) Опыт 1 600 за каждого

Инициатива +17 Чувства Внимательность +14; тёмное зрение
Хиты 160; Ранен 80; смотрите также *некротический импульс*
КД 33; Стойкость 24, Реакция 27, Воля 24
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 20 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 8

⬇ **Коготь** (стандартное; неограниченный)
Досыгаемость 3; +24 против КД; урон 1к12 + 8.

⬅ **Пронзающий рывок** (стандартное; перезарядка ⚡ ⚡) ⬆ **Некротическая энергия**
Ближняя вспышка 3; +22 против КД; нацеливается на врагов во вспышке; урон 1к12 + 8 плюс продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает).

⬅ **Некротический импульс** (свободное, когда впервые становится раненым; на сцену) ⬆ **Исцеление, Некротическая энергия**
Ближняя вспышка 10; союзная нежить во вспышке восстанавливает по 10 хитов, а все враги во вспышке получают урон некротической энергией 10.

Неустаный оппортунист
Если костелап попадает спровоцированной атакой, он может совершить в этом ходу ещё одну спровоцированную атаку по той же самой цели.

Угрожающая досыгаемость
Костелап может совершать спровоцированные атаки по всем врагам, находящимся в его досыгаемости (3 клетки).

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Запугивание +17, Скрытность +20
Сил 18 (+12) **Лов** 24 (+15) **Мдр** 12 (+9)
Тел 16 (+11) **Инт** 10 (+8) **Хар** 18 (+12)

Помните, что у меча Зиритиана, *Несущего Ночь*, есть свои цели. Хотя он и хочет уничтожить Оркуса, он намерен дожидаться, когда Зиритиан получит власть экзарха, и только потом начнёт действовать.

Когда искатели приключений пройдут через Врата Теней, прочтите:

Вы стоите в 3-метровом коридоре. Он выходит в большую комнату, в которой стоит огромная статуя дракона.

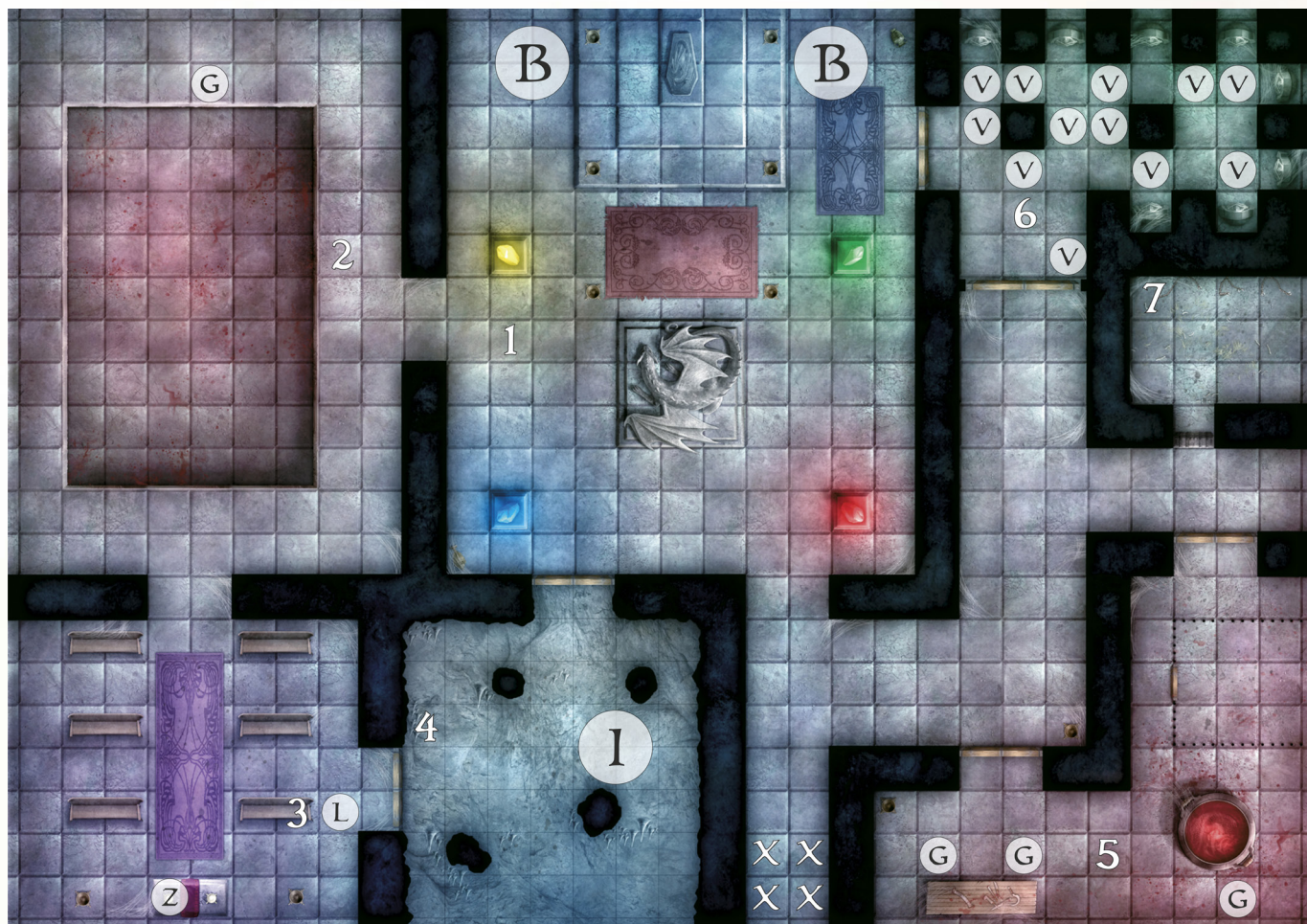
12 вампирских отродий кровавых преследователей (V) Миньон 14 уровня
Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 250 за каждого

Инициатива +12 Чувства Внимательность +10; тёмное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не причиняет миньону урон.
КД 29; Стойкость 26, Реакция 27, Воля 25
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия
Скорость 7, лазая 4 (паучье лазание)

⬇ **Когти** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Некротическая энергия**
+20 против КД; урон некротической энергией 8 (раненой цели урон некротической энергией 10).

Уничтожение солнечным светом
Вампирское отродье, начинающее ход под прямым солнечным светом, может совершить в свой ход только одно действие движения. Если оно оканчивает ход всё ещё под прямым солнечным светом, то оно умирает, рассыпаясь в прах.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Сил 18 (+11) **Лов** 20 (+12) **Мдр** 16 (+10)
Тел 14 (+9) **Инт** 10 (+7) **Хар** 14 (+9)



Продолжение сцены на следующей странице.

Начало этой сцены находится на предыдущей странице.

Иммолит (I)		Контроллер 15 уровня
Большой стихийный магический зверь (демон, нежить, огонь)		Опыт 1 200
Инициатива +10	Чувства Внимательность +9	
Пылающая аура (Огонь) аура 1; все существа, входящие в ауру или начинающие в ней ход, получают урон огнём 10.		
Хиты 153; Ранен 76		
КД 27; Стойкость 28, Реакция 24, Воля 25		
Иммунитет болезни, огонь, яд; Сопротивляемость 15		
изменяющая (2/сцену; смотрите 283 страницу <i>Бестиария</i>)		
Уязвимость 10 излучение		
Скорость 6		
⬇ Коготь (стандартное; неограниченный) ⬆ Огонь		
Достижимость 4; +20 против КД; урон огнём 1к8 + 7, и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).		
⬇ Пламенный захват (стандартное; неограниченный) ⬆ Огонь		
Иммолит совершает атаку когтём (смотрите выше) по цели Большого размера и менее. При попадании цель сдвигается в клетку, смежную с иммолитом, и становится захваченной (пока не высвободится). Будучи захваченной, цель теряет всю сопротивляемость огню. Иммолит может удерживать этим талантом до пяти существ.		
✈ Проклятье смертного пламени (малое; неограниченный) ⬆ Огонь		
Дальнобойный 10; +18 против Воли; цель становится замедленной (спасение оканчивает). <i>Последствие:</i> цель получает продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).		
⬅ Могильная сила (малое 1/раунд; неограниченный) ⬆ Исцеление		
Ближняя вспышка 5; нежить во вспышке (включая иммолита) восстанавливает по 5 хитов.		
Мировоззрение Хаотично-злое	Языки Бездны	
Сил 22 (+13)	Лов 16 (+10)	Мдр 15 (+9)
Тел 25 (+14)	Инт 9 (+6)	Хар 18 (+11)

СТРАТЕГИЯ

На такой большой площади и при таком большом количестве чудовищ можно запутаться в тактике. Зиритиан полагается не на тактику, а на стратегию.

Нежить стремится задержать ИП в центральной комнате, используя костелапов и иммолита. Считайте этих существ защитниками.

Упыри будут атакующими. Пусть они маневрируют, особенно чтобы избежать ответных ударов ИП.

Зиритиан и Лорд Прах избегают рукопашного боя и атакуют с расстояния.

ТАКТИКА

Зиритиан и его внутренний круг последователей не склонны к переговорам, если только чужаки не решат сдаться. Зиритиан, сражающийся ради славы и власти, бьётся до смерти.

Зиритиан начинает сцену с молитвы перед алтарём Оркуса. Он хочет, чтобы его последователи первыми схватились с ИП.

Когда сражение начнётся, он переходит за гладиаторские ямы и атакует с расстояния.

Лорд Прах много веков присматривал за зиккуратом. Сейчас он служит персональным советником Зиритиана. Лич сопровождает Зиритиана и в бой. Он пытается замедлить продвижение врагов, вынуждая вначале сразиться с костелапами.

Костелапы начинают сражение рядом с гробом Зиритиана. Они наваливаются на ИП, надеясь заманить их в центральную комнату.

Упыри приписаны к необычной кухне Зиритиана. Когда начинается сражение, они пытаются напасть из зала.

Один упырь, Маардаз, служит хранителем иммолита. Он начинает у гладиаторской ямы и устремляется на помощь костелапам. Маардаз при первой же возможности открывает дверь на юге, выпуская иммолита.

Вампирские отродья содержатся в склепе. В ход Лорда Праха бросайте 1к4. Результат покажет количество отродий, появляющихся в этот ход в склепе.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Везде тусклый свет.

1. Центральная комната: В этой комнате всё внимание привлекает статуя дракона, держащая драгоценный камень. Этот камень собирает жизненную силу тех, кто находится на пороге смерти. ИП, хиты которого опустились до 0 в пределах 5 клеток от статуи, должен тут же совершить спасбросок от смерти, игнорируя при этом результат «20» и выше. На платформе в северной части комнаты стоит гроб Зиритиана.

2. Гладиаторская яма: Эта арена, находящаяся на 3 метра ниже пола, местными называется «кравовой ямой». Её используют для развлечений Лорда Праха и прочих гостей зиккурата. Для вылезания из ямы требуется проверка Атлетики со Сл 20.

3. Комната с алтарём: Алтарь Оркуса предоставляет всей нежити в пределах 5 клеток от себя бонус +1 к броскам атаки.

4. Пещера пленников: Зиритиан держит здесь голодом иммолита, разозлившего его. Иммолит хочет вернуть себе благорасположение вампира и сделает для него что угодно.

5. Кухня: Здесь стоит котёл с кипящей кровью. Проверка Силы со Сл 15 позволяет существу перевернуть котёл. Ближняя волна 3; +24 против Реакции; урон 2к8 + 8 и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

В клетке на кухне держат жертв, предназначенных на съедению Зиритиану. Дверь её открывается проверкой Воровства со Сл 25.

6. Склеп: Вампирские отродья ждут здесь, когда их позовёт их владыка или Лорд Прах.

7. Сокровищница: Дверь в эту комнату заперта (проверка Воровства со Сл 20 позволяет вскрыть замок, проверка Силы со Сл 25 позволяет выломать дверь). Внутри ИП могут найти 22 000 зм, два зелья *живучести* и *жезл результата* +4 или любой другой магический предмет 19 уровня, полезный для вашей группы.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Когда ИП победят Зиритиана и получат *Несущего Ночь*, Оркус проявит две свои формы в двух камнях, находящихся друг напротив друга в центральной комнате. В одном будет огромный глаз, а в другом когтистая лапа. Голос Оркуса раскатисто произносит: «Дайте меч!». Тут же раздаётся и голос Хранителя: «Воткните меч в глаз!»

Если меч поместить в руку, он вернётся к демоническому повелителю. Если его воткнуть в глаз, планы Оркуса будут порушены и Владения Смерти перейдут под контроль Хранителя. Что бы ни выбрали персонажи, теперь они могут уходить отсюда.



ЗЛО

ПРОБУДИЛОСЬ В ПОДЗЕМЬЕ

Давным-давно друу, сами того не подозревая, построили небольшой анклав над тем местом, где мир соприкасался с Царством Теней. Эта зона смерти, когда-то бывшая домом для экзарха Оркуса, всё ещё полна злобы, стремящейся создавать новых солдат для Демонического Повелителя Нежити.

Анклав Демонической Королевы — это приключение для персонажей 14—17 уровня. Оно может быть использовано как продолжение приключения *P1: Король Обиталищ Трольхонта*, или как самостоятельный модуль.

